e inoltre Blade Runner, Tomb Raider 2, Total Annihilation, Flight Simulator 98, Dark Earth, Age of Empires, Atlantis **e molto altro ancora...**

Fratelli d'Italia

La storia è un ciclo che si ripete all'infinito, purtroppo questo editoriale di ottobre, invece di partire festoso per le novità presentate all'ECTS, per le 160 pagine finalmente arrivate, per la copertina doppia ecc. si presenta piuttosto malinconico, non tanto perché il numero in sé non sia ricco (anzi), quanto per la dipartita forzata di tre elementi veramente importanti della nostra redazione. Quando dovetti partire (anni fa) per il servizio militare ricordo che il mondo sembrava mi stesse crollando addosso, tutto quello che avevo costruito e fatto per me e per gli altri, il nome che a fatica si era fatto posto in mezzo a tanti altri rischiava di scomparire per colpa di un assurdo anno passato nell'esercito... Non è mia intenzione pronunciarmi sull'utilità o meno del servizio di leva, sulle sue ragioni di esistere e via discorrendo (anche se la mia posizione dovrebbe essere piuttosto chiara), ma è anche vero che, se qualche mese fa abbiamo accolto il buon ADO di nuovo tra noi con gioia e fieri di riaverlo tra le nostre fila finalmente "milite esente", questa volta l'editoriale serve a dare un arrivederci (non certo un addio) a coloro che assieme a Stefano Gradi e Alessandro Debolezza hanno rappresentato le colonne portanti di PC Game Parade: Carlo Barone, incorreggibile guastatore, ineccepibile assistente di redazione, ottimo bevitore, ma soprattutto grande amico, è stato strappato alla nostra redazione per un anno a partire dal 17 settembre 1997. Dopo aver prestato dei servigi a una casa editrice che, penso, sia diventata (sia per lui che per me) quasi come una seconda famiglia, una semplice cartolina azzurra ha avuto la meglio. Questo momento mi riporta alla mia esperienza personale, esperienza durante la quale, al mio ritorno da civile, ho trovato intorno a me tutto cambiato, tutto diverso, tanto da spingermi verso nuovi lidi non perché cacciato, ma perché messo in condizioni difficilmente sopportabili da una persona dopotutto "un po' fuori dalle righe" come me. Questa paura penso sia ora presente anche in Carlo, al quale mi sento di dire, qui, letto da decine di migliaia di persone, che quando tornerà tra noi (e spero personalmente tra meno di un anno) troverà il suo posto, il suo ruolo, così come era quando lo ha lasciato: so che crede nel suo lavoro, so che è in gamba, so che perdere un elemento come lui sarebbe un errore imperdonabile sia come amico, che come collega. Stesso invito e stesse promesse anche per l'eterno polemico: Alberto Falchi, oramai diventato uno dei migliori redattori con il quale ho lavorato non solo a PC Game Parade, ma anche "dall'altra parte", è già partito (esattamente il 19 agosto se non ricordo male). E il Maska? Una delle poche persone che ha fatto della propria vita un multitasking, avendo quattro differenti occupazioni: certo a volte gli articoli arrivavano in ritardo, ma anche lui rappresenta parte di quell'essenza e di quella collettività presente in redazione. Questo numero è il suo "canto del cigno": anche a lui una "standin' ovation" degna di un derby Inter-Milan. Ragazzi, fate in fretta!!!

Cambiando discorso ora, non per menefreghesimo o falsa devozione, bensì per non rodermi il fegato ulteriormente, passiamo alle "buone nuove". Vi sarete già accorti che siamo "ingrassati": 160 pagine, le aspettavo da tanto, ci credevo da ancora di più e questo mese sono arrivate, un po' d'improvviso a dire il vero, ma ci sono. Grazie a questo "aumento di peso" abbiamo finalmente potuto trattare anche prodotti che altrimenti sarebbero rimasti esclusi, approfondendo allo stesso tempo le recensioni di punta del numero. Grazie al vostro supporto abbiamo fatto ancora un piccolo, ma significativo, passo avanti e vi prometto che le novità non sono certo finite: le idee che abbiamo sono tante e con il tempo e la coordinazione giusta siamo sicuri di poter migliorare.

Un altro grosso cambiamento è anche quello dell'interfaccia del CD-ROM, ridisegnata completamente in chiave hi-tech, fateci sapere se vi piace. Continuiamo con quaranta pagine di speciale ECTS: tutte le più grosse novità che abbiamo visto a Londra attendono solo di essere lette. Non so effettivamente se questo mese la data di uscita nelle edicole verrà rispettata, SMAU incombe su di noi, e come l'anno scorso i soliti problemi organizzativi hanno richiesto un incredibile sforzo al nostro reparto grafico (nella persona del Lele, di Stefania e di Monica), per non parlare poi della recensione di Dark Reign: il gioco è andato perso nel tragitto Londra-Milano e, in extremis, sono riuscito a recuperare una sample recensibile dal distributore italiano: la sera di chiusura, intorno alle 19:20, mi sono lanciato a Varese con la compagnia del gigante buono della redazione (Mike).

La recensione ora è nelle vostre mani, vi prego quindi di leggerla, secondo me ne è valsa la pena... In questa pausa riflessiva che mi capita una volta al mese, per undici volte all'anno, non posso che meditare ancora come grazie a voi siamo riusciti ad arrivare a questo punto con la nostra/vostra rivista: l'altra notte stavo pensando alla mia vita in quest'ultimo anno e mezzo e sono giunto a una strana conclusione. Un pensiero che mi sta' facendo rendere conto di come si cresce, si cambia, si diventa adulti a tal punto da non capire più se ciò che si fa' è un impeto di passione, una sorta di voglia di "crescere", un "voler riempire uno spazio altrimenti vuoto", o semplicemente una constatazione di come invece di sposarsi con una donna lo si sia fatto con un lavoro (per quanto bello e gratificante). Bene, non conosco purtroppo la risposta univoca a questo interrogativo, ma certamente non mi pento di fare quello che sto' facendo, creare e produrre queste 160 pagine mensili (un lavoraccio, proprio nel mese in cui Carlo è andato via), motivati dal vostro entusiasmo che mese dopo mese arriva in forma di e-mail, lettera, telefonata ecc. Poliedriche considerazioni per un editoriale a dire il vero piuttosto strano, ma comunque e come sempre sincero, concludono la pagina prima di PC Game Parade versione 160 pagine. Ora non ci resta che aspettare il nulla osta dall'editore per le 180!!!

PS: A proposito, vi piace la doppia copertina!?! Ci abbiamo messo parecchio per realizzarla, grazie anche al nostro buon Andrea Simula... fateci sapere se è stato bravo o se merita solo una fantozziana "crocifissione" in sala mensa...

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it
bdm@galactica.it

Bene, scusate l'intromissione ma bisogna festeggiare. Che cosa? Una specie di compleanno. A conti fatti questo è il sedicesimo numero di PC Game Parade sotto la direzione del BDM. Sedici numeri, un anno e mezzo di lavoro durante il quale lui (sempre lo Stefanino) ha risollevato le sorti di una testata che proprio messa bene non era....

Il risultato è sotto i vostri occhi, la rivista è decisamente migliorata con una marcata tendenza alla perfezione che contiamo di raggiungere entro breve. Già da questo numero dovreste scorgerne qualche timido segnale: centosessanta pagine, una doppia copertina, un reportage dall'ECTS che meglio di così non si poteva fare, un cd con un'interfaccia che gli altri vedono solo in sogno.....

Ora, ci sarebbero da dire molte cose sul BDM: è un trekker globale, mi ha trasferito la passione per la Next Generation e adesso mi ritrovo alle 3 del mattino a guardare, insonne, quel brutto di Worf. Ma ne vale la pena. A volte.

Personalmente sono sempre stato un fan della serie classica con Kirk ma adesso le apprezzo entrambe, del resto, come dice la Boso, la santadonna della Redazione, "Due Capitans is meglio che Uan".

Ah, dimenticavo, non mi sono ancora presentato. Io sono il "Publisher". Capito? Io sono il Publisher e lui è l'Editor in Chief. Cioè, io sono il suo capo. Bello, vero? Provateci voi a fare il capo del BDM. Già la mattina presto (alle undici e mezza) appena arriva si capisce che non sarà una bella giornata. Ma anche se a volte "fa brutto", gli va riconosciuto di aver creato DAL NIENTE una squadra di persone veramente in gamba. Ha lavorato bene il BDM in quest'anno e mezzo: ha trasferito ai suoi redattori passione, entusiasmo e tantissima voglia di fare. Insomma, è un leader naturale, ha una capacità di coinvolgere e motivare le persone che raramente ho visto in altri, anche se in chiusura di rivista schiavizza il Lele e la Monica. E poi è coerente: non parlerà MAI bene di un gioco brutto, quindi i voti che vedete accanto alle recensioni sono garanzia di obiettività! Ma è anche simpatico: ogni tanto mi invita a cena al Tijuana Café per parlare di lavoro ma, dopo le prime otto o nove birre il discorso cambia... e spesso fa una battuta parlando di Tomb Rider II: dice che Lara ha il grilletto facile. Poi ride. E io non capisco. Forse è perché non ci ho ancora giocato.

Grazie BDM, bella rivista!
maggimic@mbox.vol.it

sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

H - LAB

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi

ASSISTENTE AL DIRETTORE RESPONSABILE:
Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@mail.viva.it)
REALIZZAZIONE CD-ROM: Karim De Martino
ART DIRECTOR:
Emanuele Re
REALIZZAZIONE GRAFICA:
Monica Paltrinieri, Stefania Paltrinieri.
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi, Gianluca Tosca, Alfredo Nardone, Karim De Martino, Mauro Ortolani, Roberto Lo Russo, Fabio Ferrario, Carlo Sambruna.
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Marco Fregonara, Ivan Guerci
Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028
AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Via Giulio Carcano, 32 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono

UFFICI COMMERCIALI:
Edizioni Trademedia S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edizioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92

Realizzazione: Edizioni Trademedia S.r.l.

Premio per **"l'istinto del fattorino"**: Mauro Ortolani

Premio **"Saluuuuto"**: Fabio Ferrario

Premio **"Miracolato da dio, ha chiuso la rivista anche questo mese"**: Stefano "BDM" Petrullo

Premio **"Milite ignoto"**: Carlo Barone

Saluti e ringraziamenti per l'appoggio morale:
Q-ZAR, Olga & Mafalda da Amburgo, Harp Strong (tipo di birra preferita dal BDM), Jo Ann e Andrea, Donatella, Monia from Banshee R.G., Kelly ("generosa" standista della Eidos), le "tasche laterali" dei pantaloni del Landi (utili per nascondere di tutto!!!), Dodge Neon (la macchina americana più pacco che sia possibile affittare in trasferta!), l'inaffondabile chiatta di Stefano Gradi, Casanova Cafè (v.le Espinasse, Milano, Italia, Mondo,Universo, dove andiamo a mangiare), il reparto grafico nella sua interezza per l'incredibile sforzo profuso nella settimana dal 12 al 22 di settembre, il grande Lampi (per la "corsa delle pellicole"), tutti quelli che rendono così divertente lavorare in questo settore. Il Lele perché, alla fin fine, fa sempre quello che vuoi...

CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE

GAMES CD

Titolo	Prezzo
442	54.900
688 Hunter Killer	94.900
Ace Ventura (Ita)	99.000
Aftermath Command & Conquer	49.900
Andretti Racing (Ita)	Telefonare
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Atlantis (Ita)	99.900
Beast & Bumpkins (Ita)	99.900
Blood	94.900
Broken Sword 2 (Ita)	94.900
Bug Too	89.900
Bust a Move II	49.900
Carmageddon (Ita)	89.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Constructor (Ita)	79.900
Cricket 97	118.000
Croc (Ita)	Telefonare
Dark Colony (Ita)	94.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock (Ita)	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Dominion (Ita)	94.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Duke Nukem 3D	49.900
Duke Nukem 3D Atomic Ed.	84.900

Titolo	Prezzo
Dungeon Keeper (Ita)	79.900
Ecstatica II (Ita)	79.900
EF 2000 (Ita)	49.900
F1 G.P.2	89.900
F16 Fighting Falcon (Ita)	94.900
F22 Lightning II	99.900
Fade to Black (Ita)	49.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	59.900
FIFA: Route to World Cup (FIFA 98)	Telefonare
Fifa Soccer	49.900
Fifa Soccer Manager Data Disk	Telefonare
Fifa Soccer Manager (Ita)	89.900
Fighters Antology (Ita)	Telefonare
Formula Karts	99.900
Formula One 97	89.900

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Formula Uno Psyg.	Telefonare
Full Trottle (Ita)	49.900
Gabriel Knight II (Ita)	124.900
Galapados (Ita)	Telefonare
Goblins 3 (Ita)	49.900
Grand Prix II + GP Manager II (Ita)	114.900
Grand Prix Manager	49.900
GT Racing (Ita)	77.900
iF 22 Raptor (Ita)	94.900
Inca II	39.900
Independance Day	79.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Jack Kicklaus IV	99.900
Kick Off 98	Telefonare
King Quest VII (Ita)	49.900
KKND (Ita)	79.900
KKND Xtreme	Telefonare
La Fabbrica dei Giochi (Ita)	94.900
Last Dynasty (Ita)	49.900
LBA 2 (Ita)	99.900
Leisure Suite Larry 7 (Ita)	94.900
Little Big Adventure	49.900
Longbow II (Ita)	Telefonare

Titolo	Prezzo
Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Lost In Time 1+2	49.900
Madden 97	99.900
Madden NFL 98	Telefonare
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering (Ita)	94.900
Manx TT Sega	79.900
Max (Ita)	94.900
MDK (Ita)	69.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Moto Racer	Telefonare
Myst (Ita)	74.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	69.900
NBA Live 98	Telefonare
Need for Speed II Special Ed.	Telefonare
NHL 97	69.900
NHL 98	Telefonare
Nirvana X Rom (Ita)	69.900
Nuclear Strike (Ita)	Telefonare
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA 98	Telefonare
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
QAD (Ita)	69.900
Queen: The Eye	Telefonare
Rally	39.900
Rally: Intern. Championship (Ita)	77.900
Rebel Assault II (Ita)	49.900
Red Alert (Ita)	89.900
Resident Evil (Ita)	94.900
Ripper (Ita) 6 CD !!	49.900
Rising Land (Ita)	94.900

GAMES CD

L.79.900 — L.79.900

Titolo	Prezzo
Road Rash (Ita)	49.900
Rolland Garros	79.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	69.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Sensible World of Soccer 2000	89.900
Shadows of the Empire (Ita)	Telefonare
Single Peak (Ita)	Telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Puzzle Fighter 2	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	39.900
System Shock	49.900
Ten Pin Alley	89.900
Tenka	79.900
Terminator Skynet	64.900
Test Drive IV (Ita)	Telefonare
The curse of Monkey Island (Ita)	Telefonare
Theme Hospital (Ita)	99.900
Tie Fighter Collector	49.900
Timeshock (Ita)	89.900
Tomb Raider	94.900
Tomb Raider 2	Telefonare
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Passage(Ita)	39.900
Trucks (Ita)	94.900

Titolo	Prezzo
Turok	79.900
U.S.Navy Fight. Gold	49.900
UEFA Champions League	77.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wing Commander: Wing Prophecy	Telefonare
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
World Wide Soccer Sega	94.900
X Files (Ita)	Telefonare
X Wing Enhanced	49.900
X Wing Vs. Tie Fighter	79.900
X-Com Apocalypse	94.900
Yoda Stories (Ita)	49.900
Zero Zone (Ita)	Telefonare

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement®** Point?

telefona 02-42.22.684!

Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium Intel 200 MMX - Minitower
Mother Board 512 kb - 32Mb RAM Edo
HD 2,5 Gb - SVGA S3 Virge 2Mb - CD 24x
SB 16 Comp. - Casse 80 Watt - FDD 1,4 Mb
Mouse 3T - Tast. 105 Tasti ITA Windows 95
Works 95 - Abb.12 Mesi a Internet Full Time.

= L. 2.099.000
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 14" digitale Goldstar 3 anni garanzia L. 399.000

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, **DIGLI DI SMETTERE!**

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Arriva l'autunno

Proprio così, la bella stagione è finita! I segni di questo mutamento si presentano a noi in modo inequivocabile, ma se le foglie del frondoso Alfredo Nardone iniziano a ingiallire, il buon Carletto rinverdisce dentro a un'uniforme dello stesso colore in compagnia del piccolo Falchi e del grande Maska. Cosa dire (Un poeta, che dire, forse un po' "tagliente", ma decisamente un poeta NdBDM)? Le stagioni passano e i tempi cambiano, ma la vostra rivista preferita è sempre in edicola e qualcuno è lì ad aspettare le vostre lettere con trepidazione, assalendo quasi il postino quando quotidianamente si presenta con il suo sacco marrone ripieno di lettere. Grazie inoltre per le cartoline che avete mandato questa estate da ogni parte d'Italia, purtroppo non c'è lo spazio per pubblicarle tutte, ma ancora grazie! Vi lascio alle lettere senza anticiparvi niente degli argomenti come ero solito fare, questo mese sorpresa! Buona lettura.

Piccoli programmatori crescono

Fortunatissima redazione di PC Game Parade (beati voi che giocate per lavorare), sono un vostro affezionato lettore da quasi 2 anni (quando avevo il mitico 486/25 Mhz), avrei alcune domande da farvi:

1) Qual è il programma più usato per programmare in Windows 95 e quali sono i testi più facili da cui cominciare a imparare l'arte della programmazione (non ditemi Klik & Play)?
2) Come si fa a realizzare dei livelli per Duke Nukem 3D e Redneck Rampage? Non potreste fare una rubrica per insegnare a farli (in maniera precisa), magari mettendo nel vostro CD delle lezioni guidate a puntate?
3) Io possiedo una 3D Blaster, per caso sapete se la Creative vuole fare uscire una nuova versione migliorata di questa scheda? Vorrei far notare una cosa che non mi è piaciuta, ossia che dopo il tanto clamore della 3D Blaster (che avrebbe dovuto avere la supremazia sulle altre schede 3D così come la Sound Blaster la ha avuta sulle schede audio) questa è diventata una delle tante schede scadenti per la quale si trovano sempre i soliti patch (Toshinden, Actua Soccer, Quake, Tomb Raider, Fatal Racing, ecc.). Grazie.

Emanuele Panagin

Caro Emaunuele,
ti assicuro che lavorare in redazione non è sempre così bello come può sembrare, soprattutto quando il BDM ha la luna storta e inizia ad appioppare ai collaboratori articoli che puntualmente vengono segati. Scherzi a parte, è vero che ci divertiamo parecchio (soprattutto quando Stefano Gradi fa l'imitazione del protagonista di Rain Man che comunque gli viene molto naturale), ma il nostro è pur sempre un lavoro e quindi ci sono dei momenti in cui bisogna rimboccarsi le maniche e farsi un mazzo così. Veniamo alle risposte:

1) Non sono un grande esperto di programmazione, penso comunque che i programmatori utilizzino per lo più linguaggi di alto livello come il C. Per quanto riguarda i testi su questo linguaggio, ne trovi tanti nelle librerie specializzate o se hai difficoltà nelle librerie universitarie. Ricorda comunque che oltre ad avere la tecnica è meglio avere qualche base più concreta da cui partire, cerca dei listati non compilati su Internet e studiane il funzionamento oppure cerca di contattare qualcuno che già programma.
2) Per fare i livelli di Duke e Redneck si deve utilizzare l'editor che trovi all'interno dei giochi originali oppure altri programmi che puoi scaricare gratuitamente da Internet. Ovviamente non posso spiegarti in due righe come si usano, comunque terrò in considerazione l'idea di un video-corso su CD.
3) Certamente la Creative avrà in mente una nuova versione della 3D Blaster. Come abbiamo potuto constatare tutti il mercato dell'hardware è in evoluzione sempre più veloce e queste sono le conseguenze, ovvero che una tecnologia non fa a tempo a essere commercializzata e supportata che già è vecchia. Rifletteteci e fatemi sapere cosa ne pensate, intanto la prossima lettera tratta proprio di questo argomento...

La folle corsa del mercato

La vostra marca preferita di lassativi (il sottoscritto Lord Lex) ritorna con argomenti più seri... Sfogliando i PCGP di qualche tempo fa mi sono ritornate sotto gli occhi alcune lettere che trattavano lo stesso argomento che troppo spesso viene lasciato da parte: l'assurdità del mercato videoludico e quello rispettivo dell'hardware.
Incomincerò ponendo il mio caso: ho 14 anni e un P133 che ho dovuto comprare con i miei sudatissimi risparmi di varie paghette settimanali due o tre mesi fa, allora il P133 era una buonissima CPU, al di sopra dello standard; oggi mi ritrovo con un computer normale, in grado di far girare bene i giochi di media portata, ma fra poco cosa succederà? Ve lo dico io: che la sua velocità non basterà più per la maggior parte dei videogiochi... e allora? Dovrei comprarmi una CPU nuova, ma con quali soldi? E ammettendo che vi riuscissi (magari supplicando i miei per qualche settimana) , i videogiochi con cosa li comprerei? Tutto senza contare le varie schede acceleratrici 3D (che non ho), la RAM, ecc... Con questo vorrei ancora una volta farvi riflettere sulla velocità del mercato videoludico: gli standard corrono troppo velocemente, un computer nuovissimo dopo un anno, massimo due, non vale più una cicca come i videogiochi che con i loro costi sproporzionati finiscono presto nel dimenticatoio, a parte pochi che vengono pubblicati dopo un anno a metà prezzo... Le soluzioni io le avrei, ma chi le ascolterebbe (in termini di software/hardware house)? Far calare il prezzo dei videogiochi nuovi in modo che li comprino molte più persone e un accordo (che se non sbaglio un paio di mesi fa avevate accennato) tra i produttori di videogiochi per il quale si impegnano per un anno o più a non superare una certa fascia di hardware... Ma se questo non accadrà entro un certo periodo di tempo, credo che assisteremo allo stallo di questo sistema: gli utenti si stuferanno, nessuno comprerà più hardware e il settore andrà in crisi, in poche parole, l'Apocalisse dei videogiochi per PC, dopodiché saremo tutti attaccati alle console che seguiranno lo stesso sistema.
Spero di avervi fatto capire quale è secondo me oggi la situazione del mercato videoludico... A presto...

Lord Lex <fciappon@novanet.it>

Caro Lord Lesso,
certamente dici cose sensate tant'è che anch'io la penso come te. Il fatto è che il mondo dei videogiocatori è popolato da veri e propri "maniaci" (nel senso buono del termine). Tutti vogliamo avere l'ultima scheda video o la CPU più veloce, anche se poi magari non ci serve a niente e comunque nel giro di due mesi uscirà qualcosa di meglio. C'è questa specie di fanatismo e senso di competizione che si riflette anche nel fatto che quasi tutti voi che scrivete iniziate la lettera con "Ciao, io ho un P200 con 3Dfx, HD da 3 Gb e un cane bianco con le macchie marroni che si chiama Birillo!", frase che puntualmente viene segata dalle lettere in quanto inutile ai fini di quello che poi è il vero messaggio. Io personalmente mi sono stufato di questo genere di cose e, oltre ad avere più soldini in tasca, riesco a fare acquisti più intelligenti, comprando cose di cui veramente ho bisogno. Tuttavia capisco esattamente cosa spinge i miei amici in questa folle corsa all'ultimo ritrovato tecnologico e credo che sia una componente fondamentale della passione per i computer, anche perché, ora come ora, è l'unico modo per poter essere sempre aggiornati e quindi giocare agli ultimi titoli. Le tue previsioni sono molto pessimistiche e non credo onestamente che si arriverà a un tracollo dell'intero sistema, per il semplice fatto che il giro di soldi è sempre più grande malgrado la situazione e per ogni persona come te che dice di essersi stufata ci sono almeno altri dieci ragazzini che chiedono a Babbo Natale il loro primo Ninja PC.

Carmageddon continua a far parlare...

Proprio così, ma in fondo era prevedibile: il gioco della SCI in cui bisogna stirare i pedoni continua a essere sulla bocca di tutti. Il dibattito non si è ancora spento e continua con queste due lettere che rispondono in modo differente a quanto pubblicato negli scorsi due numeri di PC Game Parade. C'è da dire che anche lo stesso Alberto Croce, il quale ha inaugurato l'argomento, ha scritto per commentare la censura del gioco, ma per motivi di spazio non mi è stato possibile pubblicare la sua lettera anche questo mese.

KDM

Ciao Karim,
mi chiamo Teo e ti scrivo per rispondere ad Alberto Croce che nel numero di Luglio parlava di violenza gratuita nei giochi.
Caro Alberto, io non sono affatto d'accordo

con te. Io non mi ritengo talmente stupido da imitare quello che potrei fare giocando a Carmageddon, facendo strage di vecchie e pedoni e segnando su un notes con delle crocette il numero delle vittime! Probabilmente neanche tu lo sei, visto che riesci a fare una polemica intelligente su un fenomeno di mercato, quindi penserai che sicuramente c'è l'imbecille di turno con la mania di grandezza che vuole a tutti i costi imitare il pilota di Carmageddon per fare il figo. Il problema è che non si può vincolare un prodotto sulla base delle "controindicazioni", non lo fa nessuno.
Hai mai letto le controindicazioni dell'aspirina? Ce n'è da far venire la pelle d'oca. Eppure la vendono: sfido chiunque a trovare qualcuno che non l'abbia mai presa almeno una volta. Si, lo so, questa è un'altra cosa, ma può essere un buon paragone.
Non si può "tagliare" un gioco così spettacolare solo perché ci potrebbe essere un idiota a cui piacerebbe stirare qualche pedone con il suo bolide, procurando (tra le altre più importanti disgrazie) anche dispendiosi danni alla propria auto. Tu parli di violenza gratuita. E che mi dici dei film? Non hanno molta più violenza gratuita solo perché possano incassare di più al cinema o ai botteghini? Tralasciando i vari film di orrore e quelli di Steven Seagal, l'hai mai visto "Mamma ho perso l'aereo"? In quel film il piccolo Kevin fa delle cose che in realtà potrebbero essere molto pericolose. Tra l'altro si sa che il maggior numero degli incidenti avviene in ambiente domestico, perché quindi rischiare di farli aumentare proponendo questi "innocenti" incidenti molto divertenti e molto più imitabili che non una pazza gara automobilistica?
Ma la gente ride, paga il cinema, e il piccolo Kevin diventa miliardario e manda in frantumi una famiglia... la sua. Comunque ormai non mi meraviglio di niente. Il piccolo (giochi per PC) deve sempre soccombere al grande (i media). Il giorno in cui decideranno che mio padre, artigiano, prenderà di pensione più di un politico sarà il giorno della svolta; data prevista: mai. E con questo chiudo. Adios!

Teo <teofr@freenet.hut.fi>

Cara redazione di PC Game Parade,
vorrei dire la mia su quelle persone che si prendono la libertà di decidere che cosa posso giocare sul mio PC e cosa no, come avrete capito mi riferisco a Carmageddon del quale tanto si è parlato. Ebbene voglio dire a tutte quelle persone che tanto si sono allarmate per i contenuti del suddetto gioco che io utilizzo il PC da quattro anni, sia per studio che per gioco, e che di titoli più o meno violenti ne ho visti, e MAI ho provato l'impulso omicida di sparare alle persone dopo aver giocato a Duke Nukem 3Do Quake o qualsiasi altro gioco dove si debba uccidere per proseguire.
Più volte ho dovuto difendere la mia posizione di utente di computer, in quanto spesso si viene catalogati come "malati" se si rimane davanti a un monitor per più di mezz'ora. Devo ammettere che preferisco stare con la mia ragazza anziché davanti al PC, ma quando gioco so bene che quello che vedo sullo schermo è finzione, quando investo un pedone in Carmageddon non lo faccio nella realtà e mai mi passerebbe per la mente una cosa del genere. Trovo invece assurdo che esista il Tamagotchi, che può traumatizzare un bambino di sei anni per la morte dell'infame pulcino virtuale, ma per chi produce tale oggetto non esiste limitazione o norma morale: nel mercato sono i soldi a fare la differenza.
In Italia chi usa il PC è ancora una minoranza e come tale viene trattata; questo fatto però non autorizza persone che neanche sanno chi sono a giudicarmi come persona instabile di mente perché gioco a questo o a quel gioco. Tutto questo fiume di polemiche per Carmageddon ne ha solo fatto crescere la popolarità e se li zombie hanno preso il posto dei pedoni poco male, presto sulla rete ci sarà sicuramente un patch per rimettere le cose a posto (esiste già, vai a www.carmageddon.com).
Concludo salutando tutta la redazione e rinnovando i miei complimenti per gli ultimi numeri. Un ciao da

Alessandro "Sandrogun" Tagliarini

Scrivete a:

PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano

oppure via fax:
02-38010028

o via e-mail a:
karim@bbs.infosquare.it

I segreti dei redattori

Mitica e irraggiungibile redazione di PC Game Parade, mi chiamo Alex e vi scrivo da Milano, vorrei bombardarvi con una serie di domande che penso si pongano quasi tutti i lettori della vostra stupenda rivista:
1) Carlo Barone da dove viene? Da un altro pianeta? Perché lo chiamate "Cotone"?
2) Ogni tanto fate delle battute tra di voi che non sempre capisco, vi faccio un esempio: cosa vuole dire "gn gn tr tr"?
3) E perché Alfredo Nardone viene spesso paragonato a una "frondosa quercia" o altri arbusti?
4) Perché nella posta ti accanisci tanto contro Stefano Gradi, a me personalmente è molto simpatico e trovo che sia anche molto bravo!

Vi ringrazio per le risposte e vi auguro buon lavoro.

Alessandro Finzi

Caro Alex,
intanto visto che sei di Milano colgo l'occasione per invitare te e tutti i lettori della zona a venirci a trovare a SMAU che si terrà nei primi giorni di ottobre. Non so esattamente dove si troverà il nostro stand comunque non dovrebbe essere difficile trovarlo. Voi venite e chiedete di me così ci facciamo due chiacchiere mentre Stefano Gradi ci versa da bere e va a comperare i pasticcini. Ora cuzzati le risposte:

1) Carlo "Air" Barone è un mio amico da molti anni e prima lavorava per altre riviste di videogiochi tra cui Game Power. Il soprannome "Cotone" è dovuto alla sua pettinatura alquanto "cotonata", fate conto che in pratica sembra avere un batuffolo invece della testa.
2) Hai ragione, le battute che facciamo all'interno delle recensioni sono un po' come dei puzzle: devi mettere insieme tutti i pezzi per avere un quadro completo della situazione. Comunque il significato di "gn gn tr tr" non può ancora essere svelato, mi spiace.
3) La storia dell'amico Legnetto invece ve la spiego con piacere... tanto tempo fa io, il Tosca e l'Arbusto ci recammo a una festa e a un certo punto incontrammo due ragazze molto, ma molto carine. A questo punto mentre io cercavo di tirarle in mezzo non mi accorsi che il Faggio, al tempo chiamato ancora Alfredo, si era completamente irrigidito per l'emozione (o l'ammirazione come lui ama sostenere) assumendo appunto le sembianze di una pianta.
4) Io non mi accanisco affatto contro Stefano Gradi, anzi siamo "quasi" amici, solo che ogni mese mi consegna in ritardo la rubrica musicale per il CD-ROM e allora mi devo vendicare in qualche modo. Non pensi che abbia ragione?

Posta in pillole

Concludiamo anche questa posta con le risposte brevi alle lettere che purtroppo non possono essere pubblicate perché lo spazio è quello che è. Marco Casella ci chiede di parlare di più di multiplayer nelle pagine di PC Game Parade. In risposta ti posso dire, Marco, che è allo studio una rubrica fissa che parli solo di giochi in rete. In ogni caso fateci sapere se siete interessati a questo e altri argomenti in modo tale da portare la riviste più vicina ai vostri gusti.
Un altro Marco, di cui non ho il cognome, mi chiede di inserire livelli di POD e altri giochi nel CD-ROM allegato e fa una divertente classifica personale delle riviste di videogiochi in Italia. Per quanto riguarda le piste e le macchine di POD già questo mese trovi qualche cosa, per la classifica invece posso solo prendere atto dei tuoi gusti ringraziandoti per le tue preferenze.
Il premio per la migliore idea del mese lo vince comunque Gianni Rosa Gallina che propone di diminuire il numero di pagine pubblicitarie! Si da il caso però che il numero di pagine della rivista (116, 132, ecc.) sia ogni mese proporzionale al numero di pagine pubblicitarie che in parte servono a pagare i costi di stampa. Quindi se diminuiamo le pagine di pubblicità poi ci tocca fare una rivista di 30 pagine e non mi sembra il caso. Cosa ne dici? Il buon Gianni ha invece ragione quando chiede che il sito Internet di PCGP sia più aggiornato, ma purtroppo non c'è lo spazio per affrontare il problema in questo numero, Ado comunque sta mettendo un sacco di trucchi in linea, un guestbook, sono anche in arrivo degli interessantissimi link ecc. Gn gn tr tr a tutti!

Let's Begin

Salve a tutti, mi chiamo TFM. D'ora in poi mi occuperò io della posta tecnica. Per presentarmi vi faccio subito una domanda: alzi la mano chi di voi non ha mai pensato di essere antipatico a Windows 95 quando, a fronte di una configurazione ottimale del PC e senza conflitti, i programmi non girano e resettano automaticamente il computer ? Se durante la notte siete assaliti da questi incubi provate a scrivere, faxare, telefonare, bussare, e-mailare, ...

VOGLIA DI COMUNICARE

Cara redazione, voglio comprarmi un modem per avere il fax e spedire E-mail !
Questo posso farlo anche non avendo Internet ?
Gianluca PerQUALCOSA (il nome era tagliato, devi scusarmi!)

Beh, per i fax non c'è problema, se hai Windows 95 devi installare l'apposito servizio dal pannello di controllo.
Una volta completata l'operazione da qualunque programma ti troverai ti basterà stampare il documento che verrà ridiretto al modem e spenderai solo i soldi della telefonata. Spesso assieme al modem vengono forniti anche alcuni software specifici come appunto quelli relativi alla gestione dei fax.
Per quanto riguarda l'e-mail, credo che tu ti debba mettere alla ricerca di qualche provider Internet nella tua zona a meno che non ci siano dei BBS che ti offrano questo servizio.

O LO SI AMA O LO SI ODIA

Siamo tre di amici della provincia di Venezia appassionati di computer e ultimamente stiamo litigando su una questione molto semplice. Alessandro ha comprato da poco il computer e abbiamo scoperto che Windows95 adesso viene venduto nella versione 950b. Io quando ho acquistato il computer avevo la versione 950. Mirko ha la versione 950a.
Altri nostri amici affermano che la versione "b" crea molti problemi, altri dicono che è stabile. Sinceramente, io non so più a chi credere e quindi mi rivolgo a te: vorrei solo che i giochi non mi s'impallassero ogni due per tre e se la 950b fosse veramente stabile mi piacerebbe molto installarla. Oppure conviene aspettare l'uscita di Windows 97/98? A proposito , quando uscirà il nuovo sistema operativo?

Windows 95 a creato problemi a tutti. Da quando è stato messo in vendita, le patch e le utilities si sono susseguite a ritmo vertiginoso tanto che hanno aperto un sito dedicato (www.windows95.com) con aree riservate addirittura ai bug di sistema!
Queste patch si sono rese necessarie per assicurare il buon funzionamento dei programmi senza crash improvvisi, tanto che la stessa Microsoft ha deciso di includerli nel CD messo regolarmente in vendita.
Ti consiglio quindi di procurarti questi software (visto che sono gratuiti) e di aspettare l'uscita di Windows 98, che dovrebbe (ma la data non e' assicurata) essere disponibile a metà dell'anno prossimo.

PROBLEMI DI DEMO

Spettabile redazione di PC Game Parade, possiedo un computer così composto:
Pentium 133, 32 Mb. Ram, Matrox Mystique 4MB, CD-ROM 6x Creative, Windows 95 Osr2.
Circa due mesi or sono ho acquistato una scheda audio "Sound Blaster Awe 64 PnP", installandola senza alcun problema.
I problemi sono nati nel momento in cui ho installato le librerie Direct X della versione 3.0a tratte dal CD-ROM n. 54 allegato alla Vostra rivista.
Attraverso il percorso *c:\programmi\directx\setup* ho lanciato il setup delle Direct X. Nella finestra di dialogo ho constatato la presenza della riga:
Audio driver 4.33.13
Il che significava che la mia scheda audio non era stata certificata compatibile con le specifiche Direct X. Inoltre, lasciando le cose in questo modo, nel momento in cui lanciavo programmi che utilizzavano le Direct X mi si presentava un errore del tipo:
"Si e' verificato un errore irreversibile 0E in 0028:C0003954 di VXD VMM(01) + 00002954 L'applicazione verrà terminata".
Cercando di porre rimedio a questo inconveniente ho effettuato una ricerca nel CD-ROM da cui ho installato le Direct X e sono risalito attraverso il percorso *d:\directx\driver\audio\bin* ad una lista di drivers e fra questi vi erano:
Sb16.vxd
Sbawe.vxd
Rispettivamente nelle versioni 4.31.00.0068
Ho sostituito i drivers presenti in *c:\windows\system* con quelli sopra indicati ed rilanciando il setup delle Direct X, la riga Audio driver si presentava:
Audio driver 4.31.00 Certificato.
Dunque, sembrava che ogni mio problema fosse terminato. Però, nella finestra Multimediale di pannello di controllo ho constatato che la mia scheda audio era stata riconosciuta come una Sound Blaster 16 PNP. Vi chiedo: è mai possibile che i drivers presenti sul CD-ROM dato a corredo della scheda non siano compatibili con le direct X ??
Non sapendo come risolvere questo problema, ho cercato una risposta nella Vostra rivista; ma sembra che nessun altro lettore abbia avuto di questi problemi, quindi mi sorge il dubbio che potrebbe trattarsi di una mia incompetenza. Vi sarei grato se poteste aiutarmi. Vi pongo inoltre un'ultima domanda: sempre su questo CD-ROM vi era una demo di nome Claudia di un gruppo di coder italiani. Ho provato a lanciarla, ma ogni volta appariva "valid video mode not found". Leggendo il file claudia.nfo allegato, mi è sembrato di capire che la demo in questione non partisse perché la Matrox Mystique non è compatibile con lo standard VESA. Inoltre ho anche provato a installare il driver Univbe nella versione 5.3, ma nel momento in cui lo lanciavo mi veniva dato un errore. Attraverso il comando "uvconfig –s0" mi e' comparsa una lista di schede compatibili con lo standard VESA, però tra queste non vi era ma mia Matrox Mystique. Concludendo, gradirei sapere da Voi se ciò risponde a verità, perché se fosse vero mi sembrerebbe di aver buttato via 400.000 lire per un qualcosa risultato in fin dei conti inutile.
Vi ringrazio anticipatamente per ciò che potrete fare per me e Vi invio o miei migliori saluti.
Ragana Frisco Paolo (o almeno spero!)

Buon giorno, sono un vostro appassionato lettore da poco più di un anno. Ho notato con piacere che le promesse fatte a suo tempo poco alla volta si stanno realizzando (grazie, anche le pagine stanno aumentando come vedi NdBDM). Dico questo perché vedo in giro tanta gente che parla a vanvera: almeno voi ce la mettete tutta: complimenti!
Adesso però volevo chiedervi di aiutarmi perché mi è sorto un dubbio.
Nel numero di Luglio/Agosto (CD-ROM numero. 33) ho trovato nel percorso d:\music\megademo\claudia claudia (appunto!) che non ne vuole proprio sapere di funzionare. Ho una Matrox Mysique nuova, comprata da poco assieme ad un lettore 16 X della Goldstar. Questi due nuovi componenti hardware mi lasciano perplesso. Il demo in questione menziona che potrebbero esserci dei problemi con le schede video simili alla mia. La cosa mi turba: perché proprio con questo tipo di scheda ? La seconda cosa che vorrei chiarire riguarda il lettore di CD.
Sulla scatola c'era scritto: compatibile con i sistemi operativi Windows 95/ 3.1 /Nt 3.51, Os/2 Warp, Linux, Solaris. Sono andato sulla fiducia e ho fatto l'acquisto. Aprendo la scatola ho però notato con stupore che era presente un solo dischetto per Windows 3.1 e per il DOS. Perplesso, ho continuato l'installazione. Una volta cestinato il vecchio lettore e sostituito correttamente con quello nuovo tutto a posto. Nel pannello di controllo, cliccando sull'icona sistema compare infatti la dicitura: Goldstar CD-ROM CDR-8160B. Com'è possibile non avendo io installato nulla? Tra le altre cose ho visto che ogni tanto, dopo un po' che non lo uso, si spegne automaticamente e se ci riaccedo devo attendere qualche secondo prima che si riavvii. La cosa è molto fastidiosa anche perché alle volte, giocando per esempio a Dungeon Keeper, mi si blocca tutto per un istante facendomi perdere la concentrazione. Non ho trovato nessun settaggio, potete aiutarmi?
Grazie

Carissimi, vedo che avete lo stesso problema. Iniziamo con ....
Le Direct X sono un prodotto Microsoft introdotto già da un po' di tempo. Nel momento in cui sono state progettate probabilmente la Sound blaster Awe 64 PnP forse non esisteva ancora. Nel frattempo sono state aggiornate fino alla versione 5.0 rilasciata da poco. Ti consiglio di usare questa versione assieme agli ultimi driver presenti sul sito della Creative Labs. Riguardo il messaggio apparso sul video: stranamente la Microsoft, al contrario della sua politica rivolta a sviluppare sistemi operativi user-friendly e dei suoi propositi di zero administration, insiste nel fornirci questi messaggi criptici che poco aiutano l'utente medio e talvolta anche quello esperto. Così a occhio l'unico suggerimento ulteriore che posso darti è verificare eventuali conflitti di memoria cliccando sull'icona "sistema" del pannello di controllo. Passando alla seconda domanda inizio col dirti che tra le altre cose io faccio anche il programmatore e per esperienza personale ti posso assicurare che spesso e volentieri i manuali di programmazione si studiano e si buttano via subito dopo perché quasi

Scrivete a:

"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

Oppure più comodamente indirizzate i vostri dubbi a:
posta.tecnica@trademedia.it.
Per poter classificare meglio gli argomenti specificate nel subject il tipo di problema riscontrato.

sempre si trovano strade più brevi ed efficaci per risolvere i nostri problemi. Nella fattispecie i programmatori di demo usano "trucchi" particolari per rendere le proprie animazioni il più spettacolari possibili, alle volte anche con mezzi poco leciti.
Il file cludia.nfo afferma che il demo per funzionare con le schede video Matrox deve essere lanciato con l'apposita opzione "/suxxx" (il che la dice lunga sull'amore di questi coder verso la ditta sopra menzionata). Il fatto che solo questo demo non funzioni sulla tua macchina non vuol dire che hai una scheda video scarsa, ma più probabilmente che il demo ha qualche problemino interno.
Per attivare la modalità VESA con la Mystique devi ripartire in modalità MS-DOS, controllare nella directory c:\mga\setup e lanciare nel seguente ordine i programmi:

VBETSR.COM
VBESETUP.EXE

In questo modo il BIOS della scheda video userà gli stessi parametri usati dai driver per Windows.
Ti consiglio di controllare prima sul sito della Matrox (http://www.matrox.com) l'ultimo driver disponibile che comprende l'upgrade del BIOS.
La versione 5.3 dell'Univbe riconosce automaticamente il chip della Matrox e setta di conseguenza tutti i parametri attivando la modalità VESA 2.0.
In ogni caso, che tu riesca a far partire il demo oppure no, la Matrox Mystique non può essere valutata in base a questi criteri. I benchmark sono lo strumento migliore per trarre giudizi obiettivi su componenti hardware come le schede video e la Mystique si è sempre piazzata ai massimi livelli.
Passiamo ora ai dubbi di Luigi.
Il lettore 16X Max della Goldstar è sul mercato da poco tempo sebbene sia stato presentato addirittura allo Smau dello scorso anno. Il lungo periodo passato dalla presentazione alla commercializzazione è da attribuire sicuramente ad un'intensa fase di test.
Il fatto che non vengano forniti driver assieme all'hardware significa che è perfettamente conforme alle specifiche Plug&Play (e non Plug&Pray come malignamente afferma qualcuno).
Proprio per questo motivo il tuo lettore CD ha delle pause, dovute alla necessità di raggiungere la velocità ottimale di lettura. Queste normative prevedono, tra le altre cose, anche metodi per la riduzione dei consumi energetici e quindi se il lettore non viene usato per un po' di tempo la corrente di alimentazione viene "tagliata". Sono comunque perfettamente d'accordo con te sul fatto che manchi un qualsiasi software che permetta di eliminare quest'opzione o perlomeno di regolarne l'intervento.
Se mi è possibile vedrò di segnalare il problema.

QUANDO SI DICE LA FORTUNA...

Buona sera, ho dei problemi con il PC.
Da quando ho compresso l'unità C il computer non mi avvia più Windows e se scrivo sotto DOS d:> non mi dà segno di vita. All'avvio del PC compare la scritta "Disco di non avvio, inserire il disco di ripristino e premere un tasto".
Sono disperato, se digito "win" su c:> mi dice che l'unità non e' valida:
Cosa devo fare?
Attendo vostre notizie al più presto.

Simone Speciale

Caro Simone, mi sa che per ripristinare la tua situazione io servo a poco. Ho come l'impressione che tu abbia fatto un pasticcio. Dalle indicazioni che mi hai dato sembra quasi che tu abbia formattato un disco al posto di comprimerlo.
La scritta "Disco di non avvio, inserire il disco di ripristino e premere un tasto" compare quando non è presente il sistema operativo sul primo disco su cui si cerca di far partire il computer. Se per esempio accendi il computer con inavvertitamente inserito nel drive a:> un disco senza i file di boot avrai lo stesso problema. Controlla subito i settaggi del tuo hard disk nel bios (la batteria potrebbe essere "defunta").
Se è tutto a posto purtroppo mi sa che dovrai reinstallarti tutto Windows e tutti i relativi programmi.
Prova prima con il disco di ripristino (sempre che tu l'abbia creato, fate sempre copie di backup, lo dico sempre...). Se non si risolve nulla non c'è altra soluzione che inserire a malincuore il disco di avvio di Windows 95 e procedere all'installazione partendo da zero con una bella formattazione del disco.
Talvolta succede che, usando vecchi software di compressione o deframmentazione, si vada a modificare pesantemente la VFAT (ovvero il sistema di gestione del disco) e di conseguenza si blocca tutto. Tu cosa hai usato?
Parecchio tempo fa girava la voce di virus capaci di formattare i dischi "qua e là" in modalità random. A me per fortuna non è mai capitato e credo sia più una leggenda che un fatto vero. Per ogni evenienza, comunque, dopo aver reinstallato il tutto controlla accuratamente tutti i tuoi dischi con l'ultimo software antivirus in circolazione per Windows 95.

ESEMPIO DI LETTERA DA NON SPEDIRE MAI (PERCHÉ POCO CHIARA, NON PER ALTRO...)

Ciao, scusate se disturbo.
Ho per le mani il Qemm 7.5 e mi crea dei problemi incredibili, sono nel panico più totale. Ho un 486 dx2-66 Mhz, 4 Mb. RAM, Windows 3.1 della "IBM".
Ah, non mi sono ancora presentato: Davide Pascolato, 16 anni, adoro i computer anche se ne capisco veramente poco, in confronto a te.
Spero di essere stato abbastanza esauriente riguardo al problema. Dato che non posso solo scocciare mi sembra obbligatorio dirvi che siete i migliori ecc..(lo so, sembro "smarronato", ma lo penso davvero!) e la cosa che apprezzo di più è "music for the people" di ATF (AFC, il buon Gradi, l'unico in grado di fermare il suo metabolismo entrando in stato catatonico-ibernato per una settimana intera come un bradipo... NdBDM).
Ti prego aiutami
Speranzoso e sull'orlo di un suicidio,

Davide

Caro Davide, non ti preoccupare, non disturbi affatto, siamo qui apposta.
Piuttosto scusami tu per il mio modo forse fin troppo esplicito di dirti le cose, ma purtroppo i tuoi sforzi sono inutili. Avrei comunque bisogno di qualche indicazione in più sul tipo di problema che ti assilla.
Oggigiorno 4 Mega sono veramente troppo poco.
In passato, con il precedente computer, ho avuto gli stessi problemi. La soluzione più elegante e funzionale che ho trovato è stata quella di farmi una configurazione ottimale a seconda dei lavori che dovevo svolgere: I giochi richiedono la presenza del CD-ROM nella maggior parte dei casi. Un programma di grafica no. Perché sprecare memoria per il lettore CD? Evitare di caricare il driver ti occuperà meno risorse (= RAM).
Per attivare la multiconfigurazone devi fare così:

File config.sys:

```
[MENU]
menuitem=Normale, Normale
menuitem=Small, Small

[Normale]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
BUFFERS=30
FILES=40
...
...
...

[Small]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
...
...
...
```

File autoexec.bat:

```
@echo off
goto %config%

:Normale
PROMPT $v$_$p$g
...
...
...
goto End

:Small
SET PATH=C:\dos;C:\;
...
...
...

:End
```

Dovrai sprecare molto tempo per riuscire a ottimizzare il tutto. Importanti sono i valori di buffers, di file che puoi aprire contemporaneamente e i valori delle variabili d'ambiente. Se non utilizzi driver particolari come l'ANSI fai a meno di usarli. L'ultima cosa da togliere è la configurazione della tastiera italiana: assurdo, ma vero, se non la carichi ti ritroverai mappata la tastiera standard inglese risparmiando alcuni k di ram.
Figurati che tempo fa girava un tsr che faceva le stesse cose del comando keyb it usando solo 500 byte di memoria. Tutto merito di un programmatore nostrano originario di Napoli.
Usare un gestore di memoria piuttosto che un altro ti aiuterà poco perché in fondo la RAM che hai a disposizione fisicamente è sempre quella e se un programma ti richiede 8 Mega per girare non c'è nulla da fare.

Shut Down Please

Anche per questa volta abbiamo finito lo spazio a disposizione. Le lettere erano numerose e mi è spiaciuto non poter dare risposte a tutti. Salutando il mio predecessore e augurandogli buona fortuna per il futuro, vi invito a tentare la sorte, chissà se la vostra lettera verrà pubblicata su queste pagine? Avanti vi aspetto ancora più numerosi.
Byez

A cura di Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)

INTRODUZIONE

Salve!
Allora, tutto bene? La scuola? Il lavoro? Speriamo di sì, anche perché dal momento in cui inserirete il CD nel lettore non avrete più tempo da dedicare ad altre attività. La colpa non è mia, ma degli ottimi demo di questo mese: Shadows of the Empire, Virtua Fighter 2, International Rally Championship, Dark Colony, War Wind 2... sono solo alcuni dei titoli più conosciuti e ho volutamente tralasciato Carmageddon Splat Pack che merita una citazione da solo. Di cosa si tratta? Nuovi percorsi, nuove auto, nuovi pedoni, insomma, un nuovo Carmageddon!
Con il ritorno del Campionato poi sono tornati anche i giochi di calcio e infatti vi propongo World Football 98 della Ubisoft (di cui abbiamo parlato a lungo) e Sega Worldwide Soccer, due titoli molto diversi, ma comunque interessanti.
Preso dall'entusiasmo di presentare i giochi stavo quasi dimenticando la novità più importante: la nuova interfaccia grafica... non voglio però rovinarvi la sorpresa, quindi correte a vederla e fatemi sapere! Se avete qualche problema a identificare le icone potete servirvi della legenda che verrà pubblicata per qualche mese come era successo per quella del vecchio CD.
C'è comunque da dire che questa volta tutto dovrebbe essere più intuitivo e comunque in ogni schermata è presente una zona dove viene evidenziata la funzione del tasto su cui si trova il puntatore del mouse. Detto questo vi saluto e vi auguro buon divertimento!

ISTRUZIONI

Tutti i demo e programmi shareware contenuti nel CD di PC Game Parade si possono installare dall'interfaccia grafica per Windows 95. Una volta inserito il CD nel lettore, aprite la cartella corrispondente e lanciate il comando PCGAME.EXE. Vi ritroverete di fronte a un menu con diverse icone: quella dei demo ha la forma di una mano, mentre il dischetto rappresenta le utility e l'occhio i video. Per chiudere il programma potete utilizzare in qualsiasi momento i tasti ALT+F4 oppure cliccare sull'apposita icona. In caso di problemi consultate le istruzioni relative ai singoli giochi presenti in queste pagine. Per rimuovere un demo o un programma per Windows 95 ricordate sempre di utilizzare il programma che si trova nel Pannello di Controllo. Se il demo in questione non compare nella lista di quelli installati allora sarà sufficiente cancellare la directory. In genere i giochi creano un icona o un collegamento al file eseguibile, in caso contrario dovrete aprire manualmente la cartella dove è stato installato il gioco (dir) e lanciare il comando per farlo partire (avvio). Solo in caso di reale necessità potete chiamare in redazione al numero 02-38010030 e chiedere di Karim De Martino, o mandare un e-mail all'indirizzo karim@bbs.infosquare.it. Se il CD-ROM è visibilmente danneggiato e quindi inutilizzabile dovrete mandarlo all'indirizzo qui sotto; ne riceverete uno nuovo e perfettamente funzionante:

Editoriale Trademedia - Servizio sostituzioni - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

World Football 98

(dir: c:\UbiSoft\Puma World Football Demo - avvio: icona sul desktop)
Finalmente potete provare con mano il tanto atteso gioco di calcio della Ubisoft che secondo gli autori non dovrebbe avere paragoni per quanto riguarda la giocabilità e l'immediatezza dei controlli.

Carmageddon Splat Pack

(dir: c:\carmdemo - setup: setup.exe - avvio: carmdemo.exe)
Arghhh... questo è il rumore a cui vi siete abituati giocando a Carmageddon e se ancora non vi siete stufati di sentirlo allora vuole dire che siete pronti per Splat Pack, la nuova versione del gioco più chiacchierato dell'anno. Cosa ha in più dell'originale? Nuove auto, nuovi scenari e nuovi percorsi! Prima di accanirvi su quei poveri pedoni vorrei darvi qualche consiglio: 1) allacciate bene il casco; 2) luci accese anche di giorno e 3) prudenza sempre...

PGA Tour PRO

(dir: c:\EA Sports\PGA TOUR Pro DEMO - avvio: pgademo.exe)

Uno dei più noti giochi di golf è tornato in questa nuova versione "Pro", le cui caratteristiche principali sono una grafica completamente rinnovata e nuovi percorsi su cui cimentarsi.

International Rally Championship

(dir: c:\rally - avvio: ral.exe)
Vi ricordate Network Q RAC Rally, quell'ottimo gioco di corse uscito qualche mese prima dell'estate? Bene, i ragazzi della Europress si sono rimessi al lavoro e ci hanno preparato questo nuovo gioco di guida sempre ambientato nel mondo dei rally.

Lomax

(dir: c:\lomax - avvio: lomaxmag.exe)
I Lemmings, quei piccoli animaletti verdi che amano farsi del male (un po' come Gradi), sono tornati sul nostro PC, questa volta in un platform coloratissimo e divertente.

F1 3Dfx

(dir: c:\f1_3dfx - avvio: f1win.exe)
La nuova versione aggiornata di Formula 1 della Psygnosis. Il gioco funziona solo su computer equipaggiati con una scheda video 3Dfx e proprio per questo motivo la grafica è la più dettagliata che si sia mai vista in un gioco di corse.

Sega Worldwide Soccer

(dir: c:\wws - avvio: wws.exe)
In alcuni paesi esiste un gioco dove bisogna prendere a calci una palla e buttarla dentro una cosa rettangolare che viene chiamata "porta". Pensate che questo sport è seguitissimo e i giocatori più bravi vengono pagati anche svariati miliardi. Bene, la Sega a deciso di fare un videogioco ispirato a questo sport... dimenticavo, si chiama "calcio".

Virtua Fighter 2

(dir: c:\sega\vf2demo - avvio: vf2demo.exe)
Chi non conosce il picchiaduro da sala giochi targato Sega? Virtua Fighter fu uno dei primi giochi di questo tipo ad utilizzare un motore grafico 3D invece del solito 2D (vedi Street Fighter 2 o Mortal Kombat). Il secondo capitolo presenta delle novità sostanziali, ci sono nuovi personaggi ed è molto più veloce del suo predecessore.

Shadows of the Empire

(dir: c:\shadows - avvio: shadows.exe)

Direttamente dal mondo delle console ecco l'ultimo capitolo della saga di Star Wars. Si tratta di un gioco molto più improntato sull'azione che sulla simulazione vera e propria e questo lo rende appetibile ad un pubblico certamente più vasto di quello di X-Wing Vs. Tie Fighter. Per giocare però avrete bisogno di una piccola scheda inserita nel vostro Ninja PC.

FONDALI, ICONE E CURSORI

La directory "**stuff**" del CD è piena di materiale per rallegrare il vostro desktop. I cursori sono compressi e per poterli utilizzare dovete scomprimerli e copiarli nella directory 'windows\cursors' del vostro hard disk. Passiamo quindi alle icone che come sempre sono ispirate un po' ai manga giapponesi e un po' ai videogiochi. Concludiamo la carrellata con decine di fondali in formato JPG di vario genere.

X-Car 3DFX

(dir: c:\xcar3dfx - setup: setup.exe - avvio: xcarfx.exe)

Qualche mese fa vi avevo proposto il demo di X-Car, l'ultimo gioco di corse della Virgin di cui ormai si sente parlare da più di un anno. Questa invece è la versione del demo per schede 3Dfx e come potete intuire l'unica differenza sostanziale è nell'aspetto grafico.

Dark Colony

(dir: c:\Programmi\Dark Colony - avvio: dc.exe)

Un gioco di strategia ambientato nello spazio remoto. Come sempre si tratta di costruire vari edifici e mezzi da combattimento, gestire le risorse ed espandersi ai danni dei propri avversari.

Warlords 3

(dir: c:\Program Files\ Red Orb Entertainment \ Warlords III Demo - avvio: war3demo .exe)

L'ultimo capitolo di una grande serie di giochi di strategia militare. Questo demo consente di cimentarsi in uno dei primi livelli giusto per rendersi conto di come funzioni la nuova interfaccia grafica.

Nightmare Creatures

(dir: Funziona da CD - avvio: nc.bat)

Questo è l'unico demo non giocabile presente nel CD. Si tratta di un video tratto dalla presentazione e, a giudicare da quello che si può vedere, promette molto bene.

War Wind 2

(dir: c:\ww2 - avvio: ww2demo.exe)

Il seguito di War Wind, il gioco targato Mindscape uscito l'anno scorso. Questo secondo capitolo ci riporta a dover combattere per affermare il nostro primato sulle altre razze aliene con cui siamo costretti a dividere le risorse. Nuova grafica e qualche altra sorpresa...

Take No Prisoners

(dir: c:\Program Files\Red Orb Entertainment\Take No Prisoners Demo - avvio: tnp.exe)

Si tratta di un gioco piuttosto particolare... uno sparaspara con grafica 3D e visuale dall'alto. L'engine è simile a quello di Machine Hunter, di cui abbiamo pubblicato il demo lo scorso mese... che stia nascendo un nuovo genere di giochi?

UTILITY

Winzip 6.2

Il programma di compressione per eccellenza è sempre presente sul nostro CD. L'eseguibile per installare Winzip si trova nella directory 'share\winzip'.

Mod for Win

Come sempre tutti gli appassionati di musica possono ascoltare i brani presenti nella directory 'music' grazie a questo lettore di file mod. Questo mese trovate anche la nuova versione 2.40 beta e il patch per ascoltare i moduli con il lettore multimediale di Windows.

VirIT Lite 1.11

La nuova versione dell'antivirus "made in Italy", per ripulire il vostro hard disk da questi fastidiosi inconvenienti.

Norton Antivirus

Per liberare il vostro PC dai fastidiosissimi virus vi invitiamo a provare l'ultima versione di questo potente antivirus.

SYMANTEC.

DirectX

Ogni mese forniamo l'ultima versione dei driver DirectX, indispensabili per l'esecuzione di alcuni demo presenti sul CD.
Questo mese nella directory 'directx3' trovate la versione 3.0a, mentre nella dir 'directx' ci sono le nuove DirectX 5.0 richieste da alcuni demo più recenti. Per installare queste ultime utilizzare il comando SETUP.BAT.

L'HO DIPINTO IO!

Ultimo appuntamento con la rubrica che vi vede protagonisti nell'inviare materiale da inserire nel CD. Questo non vuol dire che da ora in avanti non verrà più pubblicato nulla, quindi se comunque avete qualche cosa interessante da farmi vedere non esitate a spedirlo al solito indirizzo (che comunque trovate all'inizio della rivista).
All'interno della directory 'lettori' trovate questo mese tre sottodirectory. La prima, 'lorenzo', contiene un tema del desktop di Warcraft 2, una raccolta con centinaia di icone e un divertente screen saver, il tutto inviato da Lorenzo Marcon.
Plik, che si trova nell'omonima directory, è invece un gioco che riprende il concetto di Arcanoid realizzato da Antioco Fonnesu. Concludiamo con Luca Carnovale, autore del tema di Need 4 Speed 2 che trovate nella directory 'nfs2'. Byez.

MEGADEMO

Come sempre i demo si trovano nella directory "**music\megademo**". Questo mese il pezzo forte è indubbiamente Claudia, italianissima demo realizzata dai Deathstar, e indiscussa vincitrice del Mekka97 di cui si è parlato nello scorso numero in uno speciale di tre pagine. Altra ottima produzione è Lavitation, degli Empire, seguita a ruota da Robotnik, dei Rage. Infine abbiamo Venus ed Empire, altre due composizioni indubbiamente degne di nota. Insomma, forse questo mese abbiamo pochi prodotti, ma sono tutti di altissima qualità.

AUDIO SPENTO
Disabilita l'audio in tutte le schermate.

AUDIO ACCESO
Abilita l'audio in tutte le schermate.

BOSS
Riduce a icona la finestra.

POWER
Serve accendere i pulsanti all'inizio e quindi se ripremuto per uscire dall'interfaccia.

ANTEPRIME
Schermata delle anteprime video, per lanciare i filmati basta premere sul nome del gioco.

UTILITY
Porta alla schermata contenente l'elenco delle utility presenti nel CD.

DEMO
Il cuore dell'interfaccia sono le due schermate con l'elenco dei demo di giochi.

MENU PRINCIPALE
Serve per tornare al menu principale da una qualsiasi delle altre schermate.

TEMI DEL DESKTOP

Per utilizzare i temi presenti nel CD dovete per prima cosa decomprimerli utilizzando il programma Winzip. In genere i temi vanno copiati nella directory 'c:\programmi\plus!\themes'. Per poterli utilizzare dovete avere già installato il programma *Microsoft Plus* o in alternativa l'utility Free Theme che trovate all'interno della directory 'temi'. Questo mese trovate **Alicia Silverstone, Chicago Bulls, David Duchovny (X-Files), Birra Guinness, StarWars Imperial Pilot, Rebel Pilot, Space Quest VI e X-1999.**

SOLUZIONI E TRUCCHI

Torna l'appuntamento fisso con le soluzioni su CD, dopo la pausa estiva che a visto un cambio del testimone tra l'ex-curatore Matteo Pavesi e i nuovi solutori Alfredo "Woody" Nardone e Gianluca Tosca. La soluzione che ci hanno preparato questo mese è **Ecstatica 2** della Psygnosis. Il testo si trova nella directory '**soluz**' ed è in tre formati diversi: RTF per chi possiede MS Word, HTM per chi preferisce usare un browser Internet e TXT per quelli che invece vogliono solo il testo senza collegamenti alle immagini. Se si parla di trucchi si parla invece del **Games Doctor,** la rubrica in HTML curata da Robertino che come sempre si trova all'interno della directory '**soluz\trucchi**'. La pagina da caricare con il browser per iniziare si chiama **HOME.HTM**.

LIVELLI AGGIUNTIVI

La directory 'addon' contiene alcuni nuovi scenari per Warcraft 2 e War Wind, nuove piste per Monster Truck Madness, auto e percorsi aggiuntivi per POD e infine qualche patch per Carmageddon... ma andiamo con ordine.

1) Le mappe di Warcraft 2 vanno decompresse con Winzip e copiate all'interno della directory di gioco, ogni file contiene anche un TXT con informazioni più dettagliate.
2) I livelli di War Wind sono degli auto-scompattanti che vanno copiati e lanciati dalla directory di installazione del gioco.
3) Per quanto riguarda Monster Truck è sufficiente lanciare i file eseguibile e seguire le istruzioni del programma di setup.
4) Per POD la questione è un po' più complicata: per prima cosa installare il CD Patcher che si trova nella directory 'addon\pod' del CD, questo programma serve per aggiornare il gioco senza essere connessi a Internet. A questo punto scomprimete le auto e i percorsi in una directory dell'hard disk e caricateli utilizzando il CD Patcher.
5) Concludiamo con Carmageddon per il quale sono presenti due patch per poter guidare le auto degli avversari (le istruzioni sono contenute all'interno dei file ZIP) e il tanto atteso Pedestrian Editor che consente di disegnare gli sprite che compaiono nel gioco, anche in questo caso le istruzioni sono contenute nel file ZIP. Purtroppo non ho fatto in tempo a capire come funzionasse quindi vi prego di non chiedermelo perché sono nella vostra stessa condizione.

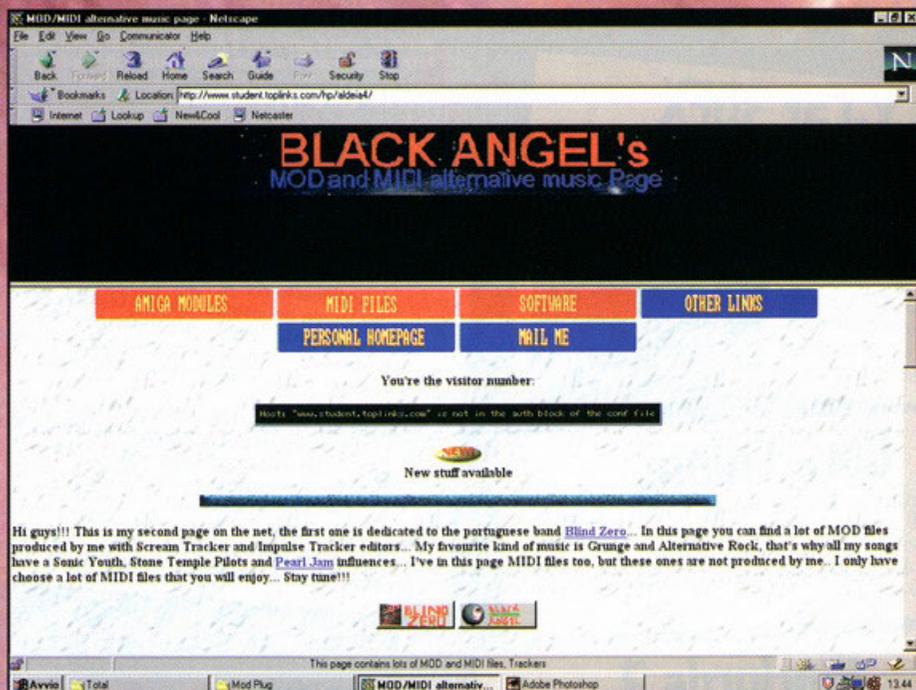
PATCH E DRIVER

I patch si trovano nella directory 'patch' che contiene anche il file **LEGGIMI.TXT** nel quale è spiegato esattamente come utilizzarli. Questo mese abbiamo **Creatures, F18 Hornet, Interstate '76, Mercenaries, 3D Ultra Minigolf, Outlaws, Pandemonium, Tomb Raider.** I driver sono nella directory 'driver', su questo CD trovate l'ultima versione del software per le schede **Matrox Millennium e Mystique** (3.70) e i driver per la **Diamond Monster 3D** (ver 1.08).

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

La musica è in continua e perpetua evoluzione, io anche, Music 4 the People pure. E voi?

Boh, saranno pure fatti vostri, o no? Comunque sia, questa rubrica non ha ancora acquisito una sua identità precisa e, sinceramente, credo che non la raggiungerà mai. Questo perché essendo il mondo musicale e informatico in continua evoluzione, bisogna guardare sempre in avanti, riservando un'attenzione particolare alle nuove tecnologie. Una di queste è il formato Mpeg-3, affermatosi prepotentemente prima dell'estate come nuovo standard di compressione e sicuramente noto ai frequentatori di Internet e dei vari newsgroup. In questi giorni sto raccogliendo del materiale per poter proporvi, il mese prossimo, una breve descrizione tecnica; non voglio assolutamente entrare nel merito dei diritti d'autore e della violazione del copyright, non è un argomento che mi interessa. Uh, quasi mi dimenticavo, voglio farvi le mie scuse per la mancata apparizione della rubrica sul numero di Luglio/Agosto, con conseguente slittamento sul numero di Settembre. Purtroppo lo speciale sull'E3 di Atlanta è risultato più lungo del previsto e il limitato numero di pagine di allora ha reso necessario il taglio di Music 4 the People e del Demo Corner; per fortuna a partire da questo mese non dovrebbero più nascere problemi simili. Niente paura, quindi, anche se con un po' di ritardo, vedrete pubblicati i moduli che mi avete spedito. Meglio non perdere altro tempo, direi di svelare i protagonisti dello spazio a voi riservato ogni mese. Iniziamo con un gradito ritorno, quello di Roberto Benetti AKA Spine di Schio in provincia di Vicenza, il quale mi ha spedito due dischetti con del materiale interessante. La lettura della lettera allegata è stata piacevole, mi piacerebbe poterti rispondere via mail, quindi, se puoi fammi sapere il tuo indirizzo di posta elettronica o quello di un tuo amico, grazie.

Il primo dei due moduli da lui composti, Intears.xm, è un nuovo arrangiamento dell'omonimo brano del quale vi ho già parlato il mese scorso, questa nuova edizione mi sembra molto meglio della precedente, vi consiglio di ascoltarla. "Rainy Morning" è invece un motivo strappalacrime, d'atmosfera, da ascoltare in una piovosa giornata, non importa di quale mese, magari quando la vostra ragazza vi ha appena lasciato e siete disperati; una sorta di "Masini elettronico". No, sto scherzando, il brano è ben realizzato, nulla a che vedere con il cantante appena citato. Su uno dei due floppy ho poi trovato un programmino molto carino, tale Grind, il tempo di accertarmi di poterlo inserire nel CD, magari di reperirne una nuova versione e anche voi potrete apprezzare un software tanto inutile, ma carino. Secondo personaggio del mese, Bruno Besutti AKA Brube, che, assieme a due suoi amici (Alberto Riccitelli e Benedetto Evangelista) ha composto tre brani hardcore e uno (come dice lui) "alla Robert Miles", non a caso quest'ultimo si chiama Parents. Devo dire che non mi è dispiaciuto affatto, molto orecchiabile e abbastanza originale, purtroppo eccessivamente lungo, otto minuti e trentacinque secondi sono veramente un'esagerazione. Gli altri tre sono un delirio puro, sound cattivo per circa nove minuti complessivi, non appena il vostro player comincerà a suonare non potrete fare a meno di agitarvi come forsennati; faccio i miei complimenti a Brube, è così che si ragiona!

Ultimo eletto per il mese di Ottobre è Massimo Artuso di "Produzione Nostra" (nome del gruppo a cui appartiene) che con il brano High Funk vuole esplorare il mondo della Jungle, così in voga in quest'ultimo periodo. A me non piace molto il genere, questo però non vuol dire che il motivo da lui realizzato non sia valido, anzi, mi ha ricordato molto i dischi che mettevano il venerdì al Pacha, in Spagna. Questo particolare mi induce a fare una considerazione sull'evoluzione della musica da discoteca in questo ultimo anno, alla luce di quanto ascoltato quest'estate in un luogo popolato da inglesi, olandesi, scandinavi e tedeschi e che, molto probabilmente, riflette quella che sarà l'offerta musicale di questo autunno/inverno, almeno qui in Italia. Ciò che mi ha maggiormente colpito,

http://www.student.toplinks.com/hp/aldeia4/
Il sito dei Black Angels è una ricchissima risorsa per trovare moduli e MIDI alternativi.

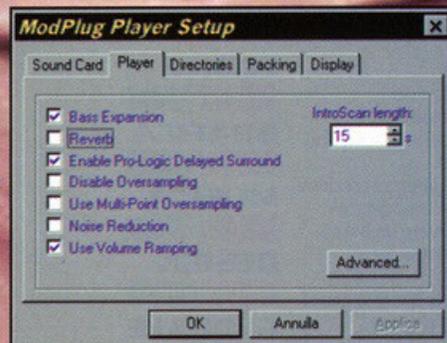
http://www.cnwl.igs.net/~marcs/
Bella grafica per un sito che offre informazioni sui moduli e nuovi brani aggiornati settimanalmente.

La tabella relativa alle informazioni riguardanti un brano e relativi sample è fantastica, ogni dato necessario è presente.

è stata la quasi totale assenza di musica commerciale, tutte le discoteche si distinguevano per un particolare genere come techno, hard core, jungle o house; la dance era relegata ai pub e alle birrerie, frequentati prima della sala da ballo. Il genere predominante era la jungle, seguita a brevissima distanza dalla techno, quella vera. Io non so quanto questi tipi di musica "pesante" avranno successo qui in Italia, quello che è certo, è che siamo in un periodo di transizione, ci sono tante idee e c'è parecchia incertezza su quali seguire. Anche su Internet, in questo periodo, si trova una grande quantità di moduli house (quelli che ho inserito sul CD ne sono un esempio), il tempo della progressive sembra veramente finito (peccato!). Va beh, basta con queste argomentazioni da bar, e ora di descrivervi quel simpatico programma che avete trovato nel CD e che risponde al nome di ModPlug (versione 1.18).

Dopo il Mod4Win, ecco finalmente un player per Windows 95 con tante belle caratteristiche e, soprattutto, freeware. I formati letti sono praticamente tutti i più comuni, vale a dire mod, xm, s3m, it e altri.

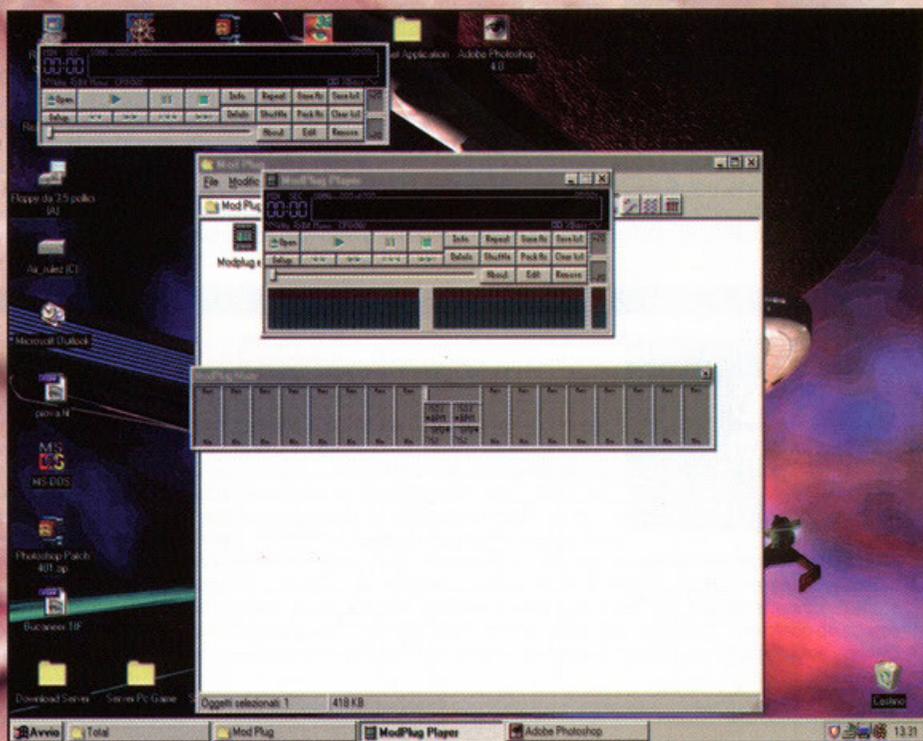
Penso che la versatilità sia uno dei più grandi pregi di questo software, ogni funzione può essere abilitata o disattivata a piacere, vediamo alcune insieme. La qualità del mixing può variare tra gli 11025Hz e i 48000Hz, mono, stereo, a otto o a 16 bit e con un numero di canali variabile tra dieci e sessantaquattro.

E' poi possibile determinare la lunghezza del sound buffer tra 80 e 250 millisecondi e il numero dei buffer stessi da una a sedici. Le funzioni attivabili o disattivabili comprendono Bass Expansion, Reverb, Pro-Logic Surround, Oversampling, Multi-Point Oversampling e Noise Reduction. Molto interessante è poi la funzione "packing", in pratica, premendo l'apposito pulsante, il programma comprimerà ogni sample del modulo selezionato in formato ADPCM, capace di ridurre fino a cinque

Questo è il pannello principale di ModPlug, notate la moltitudine di tastini e di spie (descritti in altre didascalie).

Nuova colorazione per il rack, in basso potete notare l'equalizzatore grafico, in alto il display con il nome del brano e i vari simbolini indicanti le funzioni attivate.

volte la grandezza totale. Vi è anche un bellissimo Spectrum Analyzer, unico o diviso in canale destro e canale sinistro, molto simpatico, devo dire. Il mixer è poi un qualcosa di favoloso, pensate che potete determinare il volume per ciascun canale del modulo, aumentare il numero di BPM e la velo-

http://www.yahoo.com/Entertainment/Music/Computer_Generated/MOD
La pagina di Yahoo! Relativa ai moduli è piena di link

onestamente il Mod4Win potrebbe anche andare in pensione... Bene, siamo quasi giunti al termine anche questa volta, io non posso fare altro che esortarvi a mandarmi le vostre composizioni o delle mail per ottenere qualche risposta a dei dubbi che potreste avere, o... ma, vedete un po' voi, l'importante è che non dormiate, Music 4 the People vi aspetta (mi sa proprio che con questo annuncio da televendita ho toccato il fondo).
Comunque, comportatevi bene e ci risentiamo il mese prossimo, mi raccomando!

La barra grigia che potete vedere sotto il rack, è il potente mixer interno, che vi permette di agire su ciascuno dei canali del modulo caricato.

cità.
Infine, piacevole opportunità, ogni colore è ridefinibile secondo i propri gusti e, come potete vedere dalle foto, l'aspetto estetico è piacevole, sempra il rack di un Mini Disc. Mi stavo dimenticando un particolare importante: Per ogni brano è possibile sapere il numero totale dei sample e averne un'immediata e approfondita descrizione, così come è possibile editare delle playlist per un ascolto continuato. Vi consiglio di provarlo subito, rimarrete sicuramente sorpresi da quello che considero il miglior player per l'ambiente Windows a 32 bit,

Questa è la schermata di Setup che vi permette di attivare o meno funzioni quali Surround e Bass Expander.

Scrivete a:

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
viale Espinasse, 93
20156 Milano
E-mail: pcgame@contatto.it
stephan@galactica.it

Si comincia con le recensioni mensili dei migliori demo per PC, non perdete tempo e cominciate a leggere.

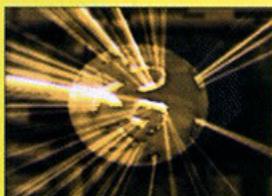
Claudia

Gruppo: DeathStar - **Categoria:** demo - **Party:** Mekka/Symposium97 - 1° posto

Mi sembra doveroso iniziare la serie di recensioni proprio con un prodotto che più di tutti ha segnato una svolta nel modo di fare demo: mi sto ovviamente riferendo a Claudia dei DeathStar, vincitori del Mekka97. Devo ammettere che quando su it.comp.demos ho letto della vittoria dei DeathStar ero smanioso di poter vedere il primo demo ad essersi piazzato sul piu' alto gradino in una competizione demo PC; purtroppo, la prima versione disponibile su ftp era solo un test per il PCdel party, ma già dalle prime immagini si poteva capire che Claudia aveva un potenziale enorme, che si è poi visto tutto nella versione finale, esattamente quella che avete trovato sul numero 54 di PCGP. Sono quindi sicuro che tutti voi abbiate potuto assistere alla migliore dimostrazione di come si debba unire programmazione, grafica e musica in una vera opera d'arte. Il demo ci mostra l'incredibile motore 3d di CDS, N-Genius, che fa da base alle splendide animazioni realizzate con il 3DStudio da Asavaris e Froyd, sincronizzate a loro volta con la musica di Ez (senza contare il valido apporto di Pix per il codice); ma questa è sicuramente una descrizione che non rende atto alla bellezza di Claudia, che si percepisce molto di più dalle immagini che non dalle parole. Non penso che questo demo abbia dei veri difetti, anche se molti hanno avuto da ridire sulla qualità delle musiche: per quel che mi riguarda posso solo dire che il lavoro fatto da Ez è ottimo e ben si accorda con quello che è l'evolversi della vita di Claudia (anche se, detto tra noi, io preferisco altri generi musicali per i demos). In conclusione, Claudia è un demo che deve necessariamente appartenere alla vostra collezione.

303

Gruppo: Acme - **Categoria:** demo - **Party:** X 97 - 1° posto

Tornano alla ribalta gli Acme con un demo che ha fatto molto parlare di sé (in bene): il codice è di quel mito di Statix (che io considero uno dei migliori coder della scena, anche non si riesce ancora a capire in che gruppo stia...) mentre la musica è di Vic. 303 si apre che un bell' effetto 2d-simil3d in motion blur che mostra i credits e il titolo stesso del demo, poi si prosegue con tutta una serie di effetti 2d e 3d uniti al solito testo a video: dico "solito" per il semplice fatto che molto spesso ho visto demos o intros in cui comparivano delle scritte a volte completamente senza senso, e ancora oggi mi chiedo a cosa servano (mancanza di idee??). Nel caso di 303 però il testo riporta in gran parte le parole della canzone di Vic, che durante il demo vengono cantate da Vic e Statix stessi: sono sicuro che di demo "cantati" ce ne siano in giro davvero pochi. Un altro effetto già visto è quello di riportare quello che appare sullo schermo anche in una piccola finestrella, generalmente usando colori diversi. Ci sono inoltre due spezzoni di video in cui in uno si vede uno scener che balla come un forsennato, mentre nel secondo si possono ammirare Vic e Statix stessi. Gli effetti codati da Statix sono fatti molto bene e fanno spesso largo uso del 3d (molto belli i blobs 3d, che io adoro) a volte anche usando algoritmi di mapping già visti (phong-texture) ma comunque ben sfruttati. Nel complesso quindi 303 si dimostra un ottimo demo: la sensazione che ho avuto nel vederlo la prima volta è stata quella di assistere ad un vero video-clip più che ad un demo.

Robotnik

Gruppo: Rage - **Categoria:** demo - **Party:** The Gathering 97 - 2° posto

Ed ecco un altro bel demo tosto-tosto che avete trovato nel cd-rom di Luglio/Agosto: questa è la seconda grossa produzione da parte dei Rage (il loro primo demo PC è stato Reanimator, terzo al The Party 95) che dimostrano ampiamente di avere tutte le carte in regola per entrare nell'olimpo della scena. Bisogna innanzitutto dire che si è di fronte ad un demo "cattivo" e lo si può capire sia dal sottotitolo (Punish your machine) sia per la musica di Fajser e sopratutto dal design stesso: infatti il fulcro del demo è nelle scene 3D (tanto per cambiare...), che nella loro dinamicità riescono a colpire con grande efficacia chi sta davanti al monitor. Si parte con un ragno che viene schiacciato da un cubo su cui è riportato il nome del gruppo, per poi passare ad un teschio che viene gradualmente trapanato e arrivare infine ad un bel robottone a cui viene mozzata la testa da due macigni (se così si possono chiamare), mentre nella stanza due specchi riflettono tutta la scena. Sono inoltre presenti altre due scene tridimensionali sicuramente più tranquille delle precedenti; molto belli anche gli effetti 2D, soprattutto quello utilizzato per i credits con un'ottima simulazione della carta che brucia. Un ottimo demo quindi, che secondo il mio parere avrebbe potuto benissimo piazzarsi meglio, vista anche la qualità del demo classificato primo (CNCD vs Orange, la recensione al prossimo numero).

Just Like Antani

Gruppo: Bug2Fix - **Categoria:** Intro 64k - **Party:** Assembly 97 - 5° posto

Il recente Assembly è stato un' ottima occasione per i gruppi nostrani di mettersi in luce e questo è successo proprio per i Bug2Fix, senza dimenticare gli ottimi risultati dei Japotek (primi nella Win95 democompo) e dei Nah Kolor (quinti nella Intro64k compo Amiga).
Tornando alla produzione dei primi, si tratta di un'intro basata esclusivamente (fanno eccezione l'effetto bump iniziale e il rotozoomer nella schermata dei credits) su un potente motore ray-tracing che ci mostra tre diverse scene in tempo reale, a patto ovviamente di avere un bel processore (consigliato un P133) e possibilmente una scheda video con il supporto per lo standard Vesa2 (è comunque possibile scegliere diverse modalità video da un apposito menù).
L'intro colpisce sicuramente per la resa del motore e anche se le scene non appaiono troppo complesse, c'è da tener conto che si parla pur sempre di ray tracing, tecnica che garantisce un'ottimo effetto realistico utilizzando però algoritmi complessi che stressano all'inverosimile la CPU.
Complimenti quindi a Miagi e Pinguin per il codice e Asyntote per la musica (ascoltabile solo con una GUS). Consiglio a tutti voi di andarvi a procurare subito JLA da un bel sito ftp, oppure di aspettarlo sul nostro bel CD-ROM.

CODICE
GRAFICA
MUSICA
DESIGN
GLOBALE
1 2 3 4 5

A cura di Junta (id@smartcom.it)

DELPI

Accendi il computer e allaccia le cinture!

EIDOS INTERACTIVE

FLIGHT UNLIMITED II
QUICK FLIGHT
AIRPORT
OPTIONS
REGION
EXIT
LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

Manuale in italiano.

FLIGHT UNLIMITED 2

Avresti mai immaginato di sorvolare la Dorata California? Oggi non devi più immaginare: puoi semplicemente pilotare e ...osservare!
24 ore al giorno, 365 giorni all'anno, in qualsiasi situazione climatica, aerei di tutti i tipi e 48 aeroporti sono a tua completa disposizione... Quindi allaccia le cinture!

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHARRO@ZEROCITY.IT)

Tomb Raider diventa disco

Proprio così, Lara Croft è diventata interprete di un disco che trovate in questo momento in tutti i DJ service d'Italia, remixato da un gruppo italiano in chiave dance, la cover è molto ballabile senza essere difficilissima, un buon giro riprende il tema del gioco, che rimane subito impresso in testa; l'artista si chiama Jupiter, la label è la Dance Excess e il distributore è la Hitland. A noi è piaciuto un casino: se avete un paio di piatti da disk jockey prendetelo al volo... non ve ne pentirete.

Pillole dall'Ects

Abbiamo fatto uno specialone di oltre quaranta pagine e anche qua nelle news parliamo ancora della fiera?! Ebbene sì, poiché sebbene in questo numero che avete sottomano le pagine sono aumentate a dismisura, non sono comunque bastate per inserire tutto ciò del quale avremmo voluto parlarvi. E allora ecco qua un piccolo spazio dedicato a quelle poche software house con pochi, ma importanti titoli dei quali era giusto comunque parlare. Iniziamo quindi con la Telstar, la quale annuncia a gran voce la venuta di Dementia, più che un gioco, uno strizzacervelli, non perché saprà psicoanalizzarvi anche le unghie dei piedi, ma perché il cervello ve lo sgretola a forza di puzzle. Sì, un gioco pieno di enigmi strampalati dove dovrete risolverli tutti per ritrovare i vostri cari, rapiti da Nonsocomesichiama e portati via in una dimensione parallela. Pensate, risiederà su 5 CD. Sempre della Telstar c'è Wreckin' Crew, del quale non sto qua a dirvi più di quasi niente, poiché ne abbiamo già parlato abbastanza in passato. Semplicemente è uno strampalato giochillo di corse stile Super Mario Karts, con tanti bonus et similia. L'importante è vincere spaccando la testa degli avversari. Poi arriva anche Siege, una via di mezzo tra un arcade e uno strategico in real time: qualcosa alla Clone&Conquer insomma, ma meno strategico per impegnare un po' di meno i tessuti del nostro cervello. Costruirete castelli, li potrete assediare, comanderete cavalieri in calzamaglia dalle fattezze Karimiane mentre le ancelle estrarranno il fedele duedipicche (ebbene sì, anche in Telstar conoscono il nostro Karim). Finiamo il discorso dedicato a questa software house parlando di Joe Blow, e per identificarvelo al meglio vi dico: pensate a Mario 64, toglietegli qualche colore di troppo, aggiungetegli un po' più di movimento, fluidificategli un pizzico l'agilità dei movimenti e le rotazioni delle locazioni e otterrete questo Joe Blow. Ovviamente il protagonista sarà questo tale Joe, mica Mario, sapete com'è, il copyright è il copyright, e in quanto tale costa parecchio. Eppure sembra promettere bene, soprattutto grazie al supporto 3Dfx compreso nel prezzo. Adesso però vi

devo parlare della Adventure Soft, una piccola casa, magari non molto conosciuta, che però in passato è riuscita a far sbalordire grazie ai due titoli piuttosto importanti, ovvero Simon The Sorcerer 1 e 2. Ve lo ricordate quell'apprendista stregone

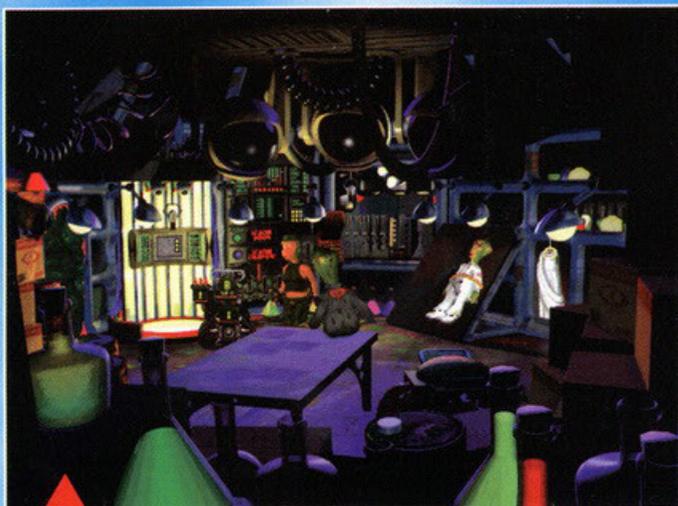
che voleva diventare mago, un po' come Scuotivento nella bilogia di Discworld (scusate se i nomi sono steccati, in questo momento il caos della mia stanza è totale e mi sta conglobando!), ma che in realtà tutto quello che riusciva ad ottenere era casino, trambusto, demenza e panico?! Eccolo qua. Questa volta vi stanno preparando un gioco nuovo nuovo, ambientato completamente in un'altra fascia fantastica, ovvero la fantascienza. In Feeble Files impersonificherete un alieno incarcerato a causa della distruzione di una colossale quanto costosa nave spaziale: spetterà a voi riuscire a fuggire e smascherare gli omertosi nemici che vi hanno fatto passare delle bruttissime ore con una bruttissima maglietta a strisce orizzontali bianche e nere, cercando di salvare pure il vostro pianeta nativo, sempre se ne avrete voglia e/o tempo. I programmatori della Adventure Soft hanno fatto molto in passato, riusciranno a stupirci di nuovo?! Sì vedrà, ma nel mentre, passiamo a parlare della Fox Interactive che per l'occasione (leggi ECTS) ha messo in bella mostra i suoi gioielli. Partiamo con X-FILES: Unrestricted Access, il primo dei due titoli dedicati alla straseguita serie televisiva. In questo episodio dovrete vedervela con un mondo paranormale completamente virtuale, con tanto di personaggi virtuali. In sostanza dovrete ricercare la tanto agognata "verità", ma non sarà affatto impre-

sa facile, anzi. Una nota: il gioco sarà destinato agli internettiani, poiché gli aggiornamenti in tempo reale consentiranno colpi di scena e roba del genere. Il secondo titolo invece pare ancora più convincente. Si tratta di X-FILES: Interactive Blockbuster. Qua dentro dovrete rivedervela con tutti, ma proprio

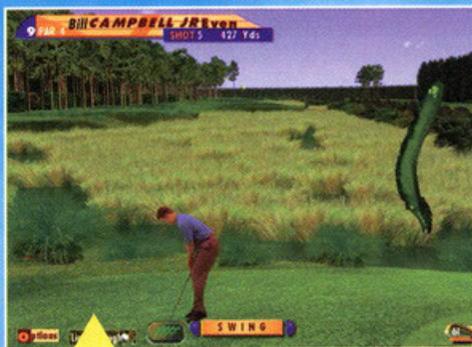
ATTENZIONE, RIVOLUZIONE!

Occhio alla Sega, perché 'stavolta è grossa, molto grossa, come la testa di Karim. Avete presente il Nintendo 64?! Sapete cos'è il Playstation?! Scordateveli. Almeno a quanto annuncia il colosso giapponese. Molto presto infatti sarà disponibile una nuovissima console, che prenderà il nome di Dural, la quale avrà caratteristiche tali da smontare persino il PC più evoluto, più overclockato, più anfetaminico di sempre. Vorrei semplicemente accennarvi tutto quello che ho avuto modo di leggere in proposito, ma credetemi, lo spazio non me lo permetterebbe, quindi vi dirò semplicemente che questa console è stata approvata dai maggiori sviluppatori software del momento, accaparrandosi perciò una bella fetta di mercato per il futuro. Le sue potenzialità sono tali da avere addirittura conquistato la Microsoft: la casa americana realizzerà persino un sistema operativo per il giocattolino giapponese. In che senso "sistema operativo"?! Nel vero senso della parola, ovvero un nuovo tipo di Windows 95, simile a WindowsCE creato per i palmtop di nuova generazione, in grado di sfruttare tutto il potere di tale macchina, la quale non verrà creata esclusivamente come sala giochi personale. Sarà difatti possibile applicargli una tastiera, un mouse, persino un modem: tempi duri per i PC?! Se volete la mia opinione esterna no. La Sega è ormai famosa per i propri errori...

LA SIERRA AVANZA

Dati sempre più accurati giunti definitivamente dall'America confermano che il mensile interno pubblicato dalla Sierra, Interaction, ha raggiunto la tiratura di ben 800.000 copie, molte delle quali vendute ai fan dei prodotti della nota casa produttrice. Forse della cosa potrebbe non fregarvene una mazza, ma questo serve quasi esclusivamente a porre ancora maggiormente in evidenza di come la Sierra sia seguita: presto lo vedremo in edicola?! Ma questo è nulla. Dovete infatti ben sapere che prossimamente ci saranno delle nuove schede accelerate in commercio, come è giusto che sia. Si chiama progresso, o speculazione se preferite, ma le carte in tavola non cambiano più di tanto. Quello che però ancora di sicuro non sapete è che la Sierra sta per lanciarne sul mercato una tutta sua, non tanto per fare concorrenza, ma per sfruttare completamente, a loro detta, le potenzialità dedicate dei loro giochi. Tale scheda verrà addirittura distribuita all'interno di prodotti appositamente programmati per le o rifatti per la stessa, come ad esempio Indycar Racing II, ma all'interno della

tutti i protagonisti delle varie serie trasmesse in TV, ma con la differenza che sarete voi a vivere in prima persona un nuovo terrificante episodio. A quanto pare alla realizzazione ha partecipato pure Chris Carter, quindi, occhi aperti. L'ultimo prodotto di casa Fox è Croc: Legend of Gobbos. Si tratta di un giochillo alla Mario 64, dove voi "piloterete" un personaggio nuovo nuovo, con l'unico scopo di liberare tutti i vostri amici imprigionati dal cattivone di turno, tale Dante. Piattaforme, trucchetti, orde di nemici, armi strampalate e tanta altra roba del genere insomma. Okkey, ora potete anche respirare: la corsa all'anteprima più stringata dell'universo è finita, ma anche questa volta siamo riusciti a dirvi praticamente tutto. Bene, ora passate pure alle altre news, perché c'è altro che vi attende...

Un golf stretto stretto

Lo so, dal titolo non si capisce cosa volevo spiegare, ma io sono qua a fare cosa, scusate?! Okkey, semplicemente in origine era stato fatto un vero e proprio work in progress di questo titolo, solo che per ovvi motivi di spazio (c'è così tanta roba che non sappiamo più come fare per saturare anche i bordini delle pagine...) il tutto è stato ritrattato, da me rielaborato e inserito a cacciavite in queste news. Non fraintendete però, non è affatto come pensate: lo so cosa state mugugnando, semplicemente lo abbiamo appiccato qua recuperando il tutto perché il golf è uno sport

così poco giocato che non merita spazio. Affatto: semplicemente abbiamo dovuto ridurre un po' tutto e per farci stare anche questo titolo, del quale bisognava parlare, pur di comunicarvi il quanto abbiamo preferito sminuzzarlo qua dentro. Sappiate solamente questo: è stato realizzato da uno dei più grandi golfisti del mondo, tale Gary Player (non guardatemi male, il golf non è il mio gioco) il quale si è così tanto entusiasmato nella sua realizzazione che l'ha voluto perfetto. I 20.000 frame di animazione a lui dedicati dovrebbero quindi chiarirvi le idee. Che sbadato, non vi ho ancora detto come si chiama: GolfPro, uscirà probabilmente il mese prossimo e sarà prodotto solo per Windoze 95.Ma continuiamo nella sua descrizione. La grafica sarà tutta quanta splendidamente realizzata, ma integrata su un particolare motore 3D che riconoscerà in tempo reale le locazioni, in modo da calcolare al contempo i rimbalzi, gli effetti, le deviazioni del vento, gli attriti delle diverse superfici sulle quali la pallina andrà a cadere o dovrà interagire. Anche ogni singolo albero quindi sarà, per par sua, protagonista di questo esteso simulatore golfistico. In più ci sarà anche il vostro Caddy personale (non quello dove si mettono i CD, ma la personcina), il quale, in ogni momento, potrà darvi notizie e informazioni preziose sul campo sul quale state giocando, compresa la metratura delle buche, i punti strategici dove far atterrare la pallina, quale mazza usare, come è preferibile uscire da un intoppo, cosa fare se la vostra pallina è finita dentro a un vasetto di yogurt di uno spettatore e così via: sarà il vostro Obi One della situazione. Ecco qua il gioco che consentirà di dominare la mazza come si deve (e non guardatemi male!)... Dalla Empire!

Nostalgia!?

L'Activision ha appena acquistato i diritti di due vecchissimi coin-op (che sta per coin operator, i videogame da bar, quelli con la monetina per intenderci) che fecero storia ai tempi che furono, sto parlando di Asteroids e di Battlezone.
Perché?! Semplicemente perché ha tanta, ma tanta voglia di fare vedere cosa è capace di fare con un semplice concetto di gioco. Se è vero infatti che nel lontano 1979, data in cui comparve il primo Asteroids da bar, questo seppe sbancare il lunario, lo è altrettanto che anche ai giorni d'oggi ogni tanto ci capita di giocare a qualche giochillo di quel genere, come Supersturdust per esempio, o Winroids, o cloni di Gyruss o roba affine. Ergo, perché non creare qualcosa del genere ma molto più bello?! Detto fatto. Sì, il concetto è semplice, e di sicuro ciò che verrà fuori saranno giochilli leggeri che lasceranno il tempo trovato, ma all'Activision bastano gli acquisti, o no?!

confezione potrete trovare persino un demo giocabile di Quake II, giusto perché in quel di Sierra vogliono fare capire che la loro scheda saprà preoccupare la concorrenza sfruttando al meglio anche giochi di produzione non propria. Per il momento il prezzo è stato fissato a 199 dollari, ma saprà veramente sbaragliare la 3Dfx?!

VOGLIA DI COMBATTERE

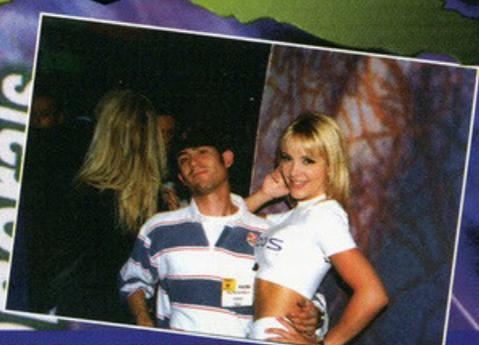
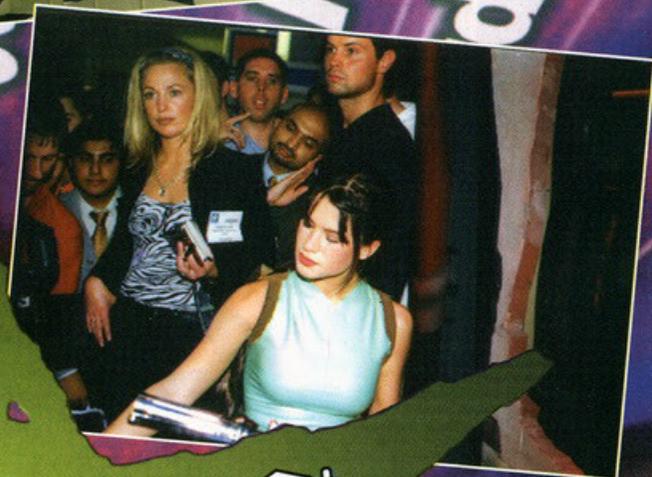
La Jane's ha aperto un suo centro giochi personale. Nel senso che all'interno del loro sito su Internet potrete ora trovare una sezione tutta dedicata al gioco in multiplayer (dei suoi prodotti ovviamente) per potere estendere ancora di più la longevità o la giocabilità dei simulatori assemblati dai suoi programmatori. Del resto su Internet oramai pullulano i siti di gioco per le partite in più giocatori, così come oramai iniziano ad uscire giochi dedicati proprio al divertimento estremo sulla rete, tempi di caricamento e dialogo tra computer compresi. Ecco perché anche la Jane's ha voluto dire la sua: il centro in questione supporterà quasi tutti i giochi di nuova concezione o di prossima uscita, più alcuni già sviluppati che magari sono già nelle nostre case, come ad esempio US Navy Fighters '97 e Advanced Tactical Fighters Gold (per gli amici ATF Gold). Lasciate che i missili vengano a me!

ELECTRONIC ARTS COMPRA VIRGIN

Pare che lo strapotere della EA non sia destinato ad affievolirsi, ma anzi a rinforzarsi: come i più informati di voi già sapranno infatti, la Virgin Interactive è stata messa in vendita dalla sua società proprietaria (la Viacom). Nel panorama di mercato attuale Electronic Arts e la succitata "vergine" si dividono il mercato europeo per uno share totale di circa il 25 %. E' ovvio quindi che se EA riesce a comprare Virgin il monopolio di mercato sarà sicuramente suo. E qui entrano in gioco quelle sfumature anti-trust tanto amate dagli americani: pare infatti che due software delle quali non ci è dato conoscere il nome abbiano interpellato la "Monopolies and Merges Commission" per impedire l'acquisizione di Virgin in favore di mantenere il mercato libero e non monopolizzato da un solo publisher potentissimo e tanti altri piccoli e impotenti. Pare comunque che anche Spectrum Holobyte, Hasbro, GT Interactive e Sega siano interessati all'affare in maniera tutt'altro che disinteressata. Speriamo che la commissione decida di prendere in esame il caso e lo giudichi nella maniera più proficua possibile per il nostro mercato...

ECTS 97

Ebbene, anche quest'anno ritorna il solito appuntamento con la più grossa è importante fiera europea dell'intrattenimento videoludico. Anche quest'anno siamo partiti alla volta di Londra, anche quest'anno abbiamo visto tutte le novità del mercato, i nuovi prodotti, quelli vecchi in ritardo, i soliti cloni di Red Alert ecc.
Senza dubbio il mercato è ancora vivo e vegeto, ma pare che entro qualche anno, stando a una ricerca della Datamonitor, i PC verranno letteramente eletti sovrani incontrastati del mondo videoludico.
I party come sempre sono stati piuttosto esilaranti, forse anche più del solito: dopo che Carlo si è riuscito ad accaparrare il secondo posto al torneo europeo di Worms 2 (purtroppo vinto, a causa dell'eccessivo tasso alcolico del Barone, da un ciccione imbesuito - per di più antipatico- che scriveva per un quotidiano inglese), classificandoci comunque come prima rivista di videogiochi europea, il sottoscritto è riuscito a ricevere un premio speciale per lo "sharpest shooter" del torneo. Ma questo è stato solo l'inizio di ciò che si è verificato un vero e proprio "tour de force"; lasciando perdere il discorso lavorativo infatti (che si è rivelato comunque molto positivo), la classica serata degli Awards si è rivelata un'autentica delusione, con il sottoscritto che si ricorda solo poche immagini confuse a causa probabilmente delle tracce di sangue in mezzo al alcool che scorreva fluente nelle vene del corpo.
Dopo aver superato una nottata di assurdi deliri e sporadiche considerazioni poco facilmente riportabili su una rivista di videogiochi (riguardanti, per la cronaca, un tizio con tanto di kilt e pugnale che faceva bella mostra di sé infilato nella calza) è calato il sonno sulla mia persona. Il giorno dopo l'ECTS ha rivelato il meglio delle proprie potenzialità con l'apparizione di Lara Croft, la rediviva Kelly (standista incontrata ad Atlanta, capace di far resuscitare un morto in putrefazione avanzata) e il solito "tour de Party" notturno: il mio personale record di quattro party in una notte, con palma d'oro per quello della Sierra, hanno decretato ancora una volta come appartenere a quest'industry voglia dire anche e soprattutto divertirsi.
Ancora una volta la novità più eclatante è stata Messiah, degli Shiny, del quale troverete un WIP su questo numero, o più probabilmente il prossimo, e Blade Runner (idem con patate, 160 pagine e non sono ancora contento!). Grande gioia e tripudio poi per un altro record italiano: Carletto è ormai stato soprannominato "Fish". Dovete sapere, infatti, che i pesci normalmente non fanno molto se non bere un sacco e il "nostro" è riuscito a reggere ben 8 bicchieri di una non ben identificata pozione a 50% e contenete scaglie d'oro a 24 carati (che non so bene a cosa servissero, ma comunque vi assicuro che fanno parecchio scena). Altri aneddoti interessanti potrebbero essere rappresentati dall'ultima sera a Londra, dove il sottoscritto è riuscito a farsi fuori più o meno una decina di pinte di birra seguite dal solito cocktail inglese ammazzacammelli (con conseguenze non certo disastrose, ma comunque degne di essere raccolte prima o poi in libro di memorie autoprodotto che scriverò per i miei nipotini, sempre che riesca a trovare una donna talmente pazza da sposarmi!), ma tanto lo sapete meglio di me: ancora una volta tutta la stampa italiana di settore si è divertita, ha lavorato e proporrà quanto di più speciale sarà possibile sulle rispettive riviste...
Tornando a noi: il settore forse si sta commercializzando un po' troppo, come al solito troppi cloni di tutto, ma un Peter Molineaux che salta fuori e dice "vogliamo diventare entro due anni il miglior team di programmazione mondiale" lascia pensare sul perché tutti vogliano soltanto fare soldi in maniera il più sicura possibile (per carità, una scelta normalissima e perfettamente capibile, anche se forse un pochino malinconica). Altro personaggio che non ha ancora tradito il suo stile è poi David Perry: Messiah è originale, davvero originale, preparatevi, MDK era solo l'inizio.
Vi lascio quindi a questa quarantina di pagine di veloci anticipazioni, sperando un giorno di avere abbastanza pagine per non dover tagliare nulla...
Possa la Forza accompagnare tutti voi che ci seguite mensilmente...

Stefano "BDM" Petrullo
Pcgame@mail.viva.it

BOX RINGRAZIAMENTI E PREMI
Miglior Party: *SIERRA*
Migliori Standiste: *EIDOS*
Migliore bar: *quello dentro lo stand della Empire*
Gioco più originale: *Messiah*
Gioco meno originale: *uno a caso dei cloni di Command & Conquer*
Rivelazione inaspettata: *Quake II*
Gioco italiano dell'anno alla serata degli Awards: *Quake*
Saluti e ringraziamenti: *Max, Alex, Marco, Stefano, Giorgio, Tiz, Andrea, l'altro Andrea, Riccardo, er Conte, Anna, Dough, Nick, Leigh, Cathy, Kate, Chris e tutti gli altri che per problemi di spazio non posso inserire...*

A cura di: Roberto "SNK" Lo Russo - (snk_pcgame@mail.viva.it)

Micromachines V3

Ormai è passato del tempo da quando mi divertivo a giocare al primo episodio e al secondo di Micromachines. Mi sono sempre piaciuti i giochi di corse visti dall'alto ed è per questo che ho scelto di fare lo speciale della Codemasters. Micromachines V3, già uscito per Playstation, ha riscosso un notevole successo grazie all'utilizzo di un 3D fluido e giocabile. MV3 unisce tutte le caratteristiche dei precedenti episodi a un mondo completamente rimodellato in 3D dove bisognerà gareggiare su 48 circuiti totalmente diversi l'uno dall'altro. Si potrà giocare fino in otto via Internet o LAN e potrete scegliere tra 32 veicoli. La novità di MV3 è l'aggiunta delle armi che si potranno trovare durante la gara attraverso degli speciali bonus disseminati per i circuiti. Tra le piste ritroviamo il tavolo da biliardo, il giardino, la scrivania e sono stati aggiunti circuiti come il laboratorio scientifico, il ristorante e la spiaggia. Le modalità di gara sono sempre le stesse che hanno caratterizzato i primi due giochi della serie e cioè Head to Head, Challenge, Time Trial, Party Play ma sono stati aggiunti anche Keepsees e Teams dei quali non ho avuto ancora la descrizione completa. Tra i veicoli che potrete guidare ci saranno elicotteri, carri armati, astronavi , veicoli futuristici, camion, jeep, monster trucks, macchine trasformabili, ecc.
Speriamo che i programmatori ci facciano vedere un gioco che sia alla pari di quello che è uscito per Playstation; aspettate fino a Natale.

Touring Car Championship

Questo gioco, che promette molto bene è ufficiale del campionato RAC Touring Car Inglese e tutti i dati sono aggiornati all'anno in corso. TOCA, che uscirà entro Natale, si presenta come uno dei giochi più attesi entro l'anno. Tra i circuiti troviamo Donington Park, Silverstone, Thruxton, Brands Hatch Indy, Oulton Park, Croft (...Lara questa volta non c'entra!) Knockhill e Snetterton; tutte piste dove, ogni anno si corre il campionato inglese di Granturismo. Le auto che potrete guidare saranno tutte quelle che partecipano alle gare reali e cioè: Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Vauxhall Vectra, Honda Accors, Ford Mondeo e Nissan Primera; tutte accuratamente modellate da quelle reali. Le modalità di gioco che si potranno selezionare saranno le solite che ormai caratterizzano ogni gioco di corse quindi: Gara Singola, Time Trial, Pratica e Stagione Completa. Si potranno selezionare, ovviamente, molte visuali del gioco tra le quali una all'interno del casco del pilota che rispetterà gli sbalzi provocati dai movimenti della macchina. Tra le caratteristiche che rendono "reale" TOCA vi saranno le sospensioni dinamiche, testacoda, incidenti con ammaccature più o meno pesanti, macchine con trazione anteriore o posteriore; per ricreare in casa quello che prova un pilota quando sfreccia a più di 250 Km/h in pista nella realtà. Il gioco supporterà pienamente i nuovi processori MMX e tutte le schede 3D che utilizzano le DirectX e il Direct 3D; inoltre si potrà giocare via network fino in otto giocatori.

peripherals

A cura di: Roberto "SNK" Lo Russo (snk_pcgame@mail.viva.it

Ultim@te Race pro

I giochi di corsa in genere si stanno sempre più evolvendo verso la realtà totale, soprattutto quelli di simulazione in genere, grazie all'entrata in scena di macchine sempre più potenti e, soprattutto, di schede video che semplifichino il carico di lavoro dei processori.
Ultim@te Race Pro è un gioco di guida che mi ricorda molto Destruction Derby con la "lieve" aggiunta di cielo in 3D, riflessi del sole sui vetri delle macchine, textures molto curate, trasparenze, e i segni delle derapate che rimangono sull'asfalto. Sarà possibile giocare via Internet (fino a 16 persone) in due differenti modi: gara normale o modalità "sfasciacarrozze" (vi lascio immaginare lo scopo del gioco...). Giocando singolarmente potrete gareggiare con 16 auto su 17 differenti circuiti in condizioni di tempo che partono dal sereno, alla nebbia, alla pioggia, ecc. Saranno supportate le schede video PoweVR, 3Dfx e tutte quelle compatibili con Direct3D.
Come richieste hardware i programmatori partono da un Pentium 120Mhz con 16Mb di RAM per la bassa risoluzione, per arrivare ad un Pentium 166 con 32Mb di RAM ed una scheda accelerata 3D per poter giocare fino ad un massimo di 1024x768 a 32000 colori.
L'uscita di Ultim@te Race Pro è prevista per la fine di Ottobre, speriamo bene!.

The Fifth Element

Tratto dall'omonimo film (al quale hanno partecipato attori del rango di Bruce Willis e Gary Oldman) questo gioco è ambientato tra 250 anni dove alieni ed umani , che vivono in pace fra di loro, devono tentare di difendere la Terra fermando l'arrivo di una cometa che contiene –appunto- il quinto elemento; una sorta di concentrato di cattiveria e distruzione.
Per fare questa opera di immenso bene per l'umanità terrestre (poiché vi sono anche degli immigrati interplanetari; e non parlatemi di secessioni!) dovrete trovare gli altri 4 elementi, rappresentati da altrettante pietre antiche.
Potrete scegliere fra 2 personaggi differenti chiamati Leeloo e Korben (però, che fantasia!) e dovrete guidarli attraverso 15 lunghissimi livelli tra cui figura anche una degradata New York futuristica.
Giocherete in terza persona e dovrete combattere contro 16 nemici presi direttamente dal film. I programmatori promettono un'intelligenza artificiale elevata ed una grande interattività con gli ambienti.
Il gioco sarà disponibile entro la fine di Ottobre, girerà sotto Windows 95 e supporterà tutte le più famose schede 3D.

A CURA DI FABIO "ADO" FERRARIO

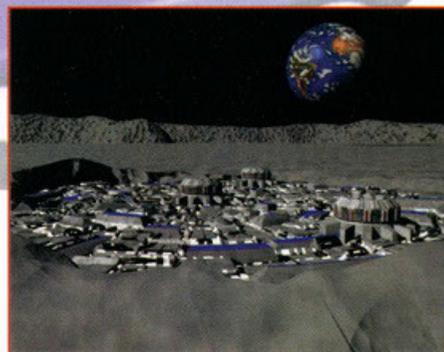
SimCity 3000

Nessuna grossa novità da parte della Maxis che si presenta all'ECTS con tre titoli che avevamo già visto all'E3 di Atlanta. Oggi come allora ci ha fatto un'ottima impressione il terzo episodio della saga di SimCity.Questa nuova versione chiamata SimCity 3000, grazie a un nuovo e potente motore grafico, ci catapulterà in vere e proprie città in 3D, dove osserveremo lo svolgersi della vita "on the road", da qualunque punto di vista, partendo dal livello stradale per giungere fin sopra le nuvole, a 50000 piedi d'altezza. Tutto ciò sarà possibile anche grazie al supporto nativo per le schede 3D, che consentirà, a quanto sembra, di generare immagini di qualità quasi fotorealistica. Potrete usufruire di 300 edifici differenti e di 6 sei tipi di vie di comunicazione, dove si muoveranno ben 20 tipi di veicoli e centinaia di pedoni che potrete addirittura intervistare, per sapere cosa ne pensano della città in cui vivono (sarà quindi più facile gestire i vari aspetti socio-economici presenti nel gioco). Finalmente sarà possibile giocare in multiplayer (gli altri giocatori si occuperanno delle città confinanti) e ugradare il gioco grazie da una buona quantità di plug-in che potranno essere scaricati presso il sito Internet della Maxis. L'uscita è prevista tra pochissimo, vale a dire Ottobre di quest'anno (non ci contare NdBDM), ovviamente in formato PC CD-ROM per Windows 95.

Streets of SimCity

Quanti di voi giocando a SimCity non si sono mai lamentati della totale passività delle città da voi create? Bene da oggi potrete "vivere" in prima persona le vostre creazioni grazie a questo nuovo prodotto della Maxis che vi consentirà di percorrere in auto le strade delle città da voi create con SimCity 2000.
Per scorrazzare potremo utilizzare cinque differenti tipi di veicoli equipaggiati con armi tecnologicamente molto avanzate che torneranno estremamente utili quando vi troverete faccia a faccia con gli altri concorrenti. Potrete gareggiare con qualunque condizione atmosferica (verranno impostate a caso dal gioco) e in qualunque orario della giornata. Infine per aumentare ulteriormente il divertimento, sarà possibile giocare in multiplayer sia in rete che via Internet.Disponibile da fine anno in formato PC CD-ROM per Windows 95.

Lunar Sim

Terzo ed ultimo prodotto degno di nota presentato dal nuovo acquisto della Electornic Arts è un ennesimo gioco strategico già presentato questa estate all'E3 di Atlanta, con il nome di Tycho Rising.
Ora in occasione dell'ECTS è stato ribattezzato, appunto, Lunar Sim.
In questo titolo sarete severamente impegnati nella conquista della luna.
Inizierete il gioco con una base lunare di modeste dimensioni che dovrete espandere basandovi sulle risorse minerarie che il territorio da voi occupato vi metterà a disposizione.
Comanderete un gruppo di androidi che vi aiuteranno; in compenso la vostra base lunare verrà disturbata (sembrava troppo facile...) da numerosi inconvenienti, quali tempeste lunari, asteroidi vaganti e tantissimi nemici.
Insomma niente di più che una sorta di SimCity sulla Luna (con un interfaccia leggermente differente). Stringerete alleanze, creerete nazioni e combatterete in guerre interplanetarie per far sì che il vostro nome domini tutto il suolo lunare.
Sarà possibile giocare in multiplayer (fino ad otto giocatori) e sfruttare le altre numerose opzioni che il gioco mette a disposizione.
Da marzo del '98 per Windows 95.

A CURA DI: ROBERTO "SNK" LO RUSSO (SNK_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Worms 2

Attenzione, i vermi sono tornati, e sono più rosa, più duri e imbufaliti che mai!! Il gioco ha sempre lo stesso scopo del precedente, ma ha un sacco di novità all'interno che vi descriverò brevemente e che saranno riprese in una recensione nei prossimi mesi. Si potranno scegliere 18 squadre diverse e dovrete combattere in 17 scenari molto complessi. Avrete a disposizione tutte le armi del primo episodio più altre 60 nuove. Il gioco girerà sotto Windows 95 ed userà le famose DirectX. Non è specificata la data di uscita ma si presume molto presto quindi scaldate i vostri cannoni, la guerra sta per cominciare....

Addiction Pinball

Pronti a fare girare le palle?! Nel senso che sta per arrivare un nuovo gioco di flipper dove potrete sbizzarrirvi in due tavole "a tema" : quella di Worms (che caso!) e di World Rally Fever. Potrete scegliere tra diverse risoluzioni grafiche partendo da una classica 640x480 256 colori ad una ultra pompata 1600x1200 in 16 milioni di colori. L'engine è tutto in 3D ed il gioco è stato progettato e creato con l'ausilio di workstation Silicon Graphic. Tutto questo sarà condito con 27 tracce audio da sballo. Le palle vi gireranno veramente quando vi vedrete arrivare addosso, in modalità multiball ben 6 bocce contemporaneamente.

Nightlong

Passiamo ora a un adventure che verrà distribuito, scanso ritardi, intorno a Maggio del 1998.
La press non dice molto e quindi vi rimando a un prossimo Work in Progress.
Tutto quello che sono riuscito a sapere e che impersonerete un certo Joshua, tenente dell'esercito e che dovrete indagare come detective privato su vari casi.
Nightlong è ambientato nel futuro e dovrete girare attraverso 83 locazioni diverse con sequenze di free climbing (avete presente la pubblicità in televisione? Ecco.... uguale!) e di nuoto.
Che dire se non "Aspettiamo"?

Fun Duzzle Magic Land

Altra avventura questa volta ambientata in un mondo totalmente fantastico che ricorda i più strani cartoni animati. Intrappolati in un parco dovrete scoprire chi manovra il tutto per poi sconfiggerlo ed uscirne sani e salvi. FDML sarà pieno di enigmi da risolvere e girerà sotto Windows 95. L'uscita è prevista per Maggio/Giugno 1998 e, vedendo le foto il gioco promette veramente bene; speriamo che la mia ipotesi venga confermata da una demo di prossima uscita, sennò ci risentiamo l'anno prossimo!

Phoenix Rising

Ambientato nello spazio, Phoenix Rising è un gioco di combattimento spaziale dove dovrete completare ben 70 missioni guidando in tutto oltre 100 astronavi. Di questo gioco si sa solo che vi permetterà anche di giocare via Internet con gli amici, di interagire con le altre razze aliene e di girare liberamente nello spazio con la vostra astronave finchè non vi stufate. L'uscita è prevista per Maggio ' 98 e Phoenix Rising girerà sotto Windows 95 con DirectX.

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHAR@ZEROCITY.IT)

Xenocracy

Xenocracy sarà sostanzialmente uno sparatutto sulla falsa riga di Mechwarrior, solamente che al posto di pilotare un robot di trenta metri piloterete una navetta d'attacco armata fino ai denti, con l'unico scopo di far fuori il nemico, rappresentato da orde di altre navicelle guerriere da far fuori prima che avvenga l'irreparabile. L'innovazione sta nel potere scegliere se giocarlo in modo arcade, entrando subito nel vivo dell'azione, oppure in modalità simulazione, dove dovrete faticare anche per raggiungere il luogo dello scontro, cercando di risparmiare anche la confezione da 12 di uova "da lancio" nel caso finissero i missili.
In sostanza non mi sembra qualcosa di incredibilmente eclatante, ma i tempi di uscita sono ancora lontani, quindi le sorprese potrebbero aumentare...

V2000

Vi ricordate di Elite e di Frontier?! Sì, quei giochi d'astronavi stile Privateer con meno grafica e un po' più d'azione famosi per non essere esosi a livello di spazio e requisiti di sistema, ma longevissimi?! Bene, David Braben, il programmatore di quei due titoli, ora ritorna con questo V2000 che ufficialmente si preannuncia da solo come il seguito del lontanissimo Virus, apparso nel remoto 1980.In pratica questa volta dovrete proteggere la Terra da tutta una serie di alieni xenomorfi che hanno come unico obbiettivo l'aggregazione di massa, in modo da formare un unico grande mostro o virus che possa devastare ciò che vuole semplicemente muovendo l'ascella destra. Ma ci siete voi a fermarle, con la vostra astronavina trovata nelle patatine e tutto il corredo più impensabile di armi e bonus. Sì, è un giochillo completamente arcade che promette bene, e se saprà essere un successo come i titoli di cui sopra, allora ci troveremo davanti a qualcosa di estremamente divertente e giocabile. Pronto per la fine della primavera.

Dragonflight

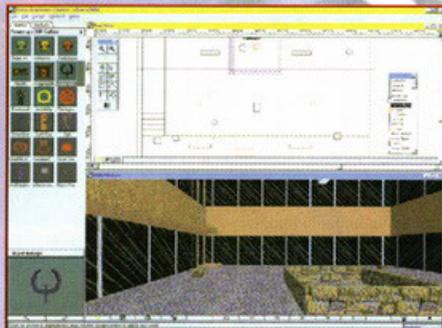
Il sottotitolo è Chronicles of Pern e se a molti potrà non di dire nulla, a molti altri potrà svelare parecchi misteri di questo prodotto.
Non si tratta di un gioco inspirato ai cartoni animati, ma bensì a una saga letteraria di Pern, come accennato poco più sopra: saga creata da Anne McCaffrey, nota scrittrice capace di vendere oltre 30 milioni di copie dei sui libri.
Sarà un RPG, dove avremo a che fare con folletti, dragoni, cristalli, funghi, streghe e tutta roba di questo genere (i fan della saga lo sapranno meglio di me).
Una delle particolarità del titolo sarà l'ambientazione incredibilmente cupa da toni tenebrosi, ricca di un sonoro surround da fare accapponare la pelle.
Altri dati proprio non ne ho e le pochissime immagini a disposizione non dicono molto altro, soprattutto perché sono solo immagini di contorno.
Ma del resto il gioco è ancora alle prime fasi di lavorazione, quindi di tempo ce ne vorrà ancora parecchio prima di vederlo pronto per essere giocato...

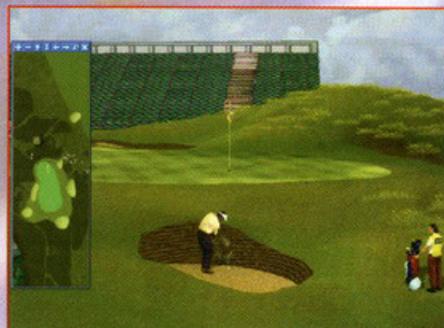
Perfect Assassin

Ideato e progettato da una delle principali menti del film Judge Dredd (quello con Stallone, avete presente spero...), questo titolo sembra essere un miscuglio di tutto ciò che esiste.
Nel senso: vi stanno per affidare la missione più importante della vostra vita, ma qualche mentecatto vi cancella la memoria, così cominciate a cercare il colpevole a destra e a manca nella speranza che il tutto possa essere rimesso a posto.
Sembrerebbe un'avventura, starete già pensando, e in effetti lo è, solo che a tutto questo bisogna aggiungere la sezione picchiaduro nei combattimenti, oppure il passaggio allo spara-spara soggettivo stile Quake, passando magari per la raccolta di informazioni e lo studio del nemico come succede negli RPG.
Eppoi dovrete collezionare indizi, risolvere puzzle, massacrare un bel po' di gente ...
Recensione sul prossimo numero (o forse su questo).

A cura di Roberto "SNK" Lo Russo (snk_pcgame@mail.viva.it)

Deathmatch Maker

Ed ecco a voi il primo editor di livelli ufficiale per Quake elaborato dalla Virtus Corporation. Ho tentato parecchie volte di utilizzare un editor per creare un livello per Q, ma non ne sono mai stato capace.
Questo tool però pare sia molto facile da usare includendo un manuale on-line di aiuto per tutti i neofiti come me.
Grazie a Windows 95 è possibile fare del Drag & Drop con oggetti e texture. Saranno incluse oltre 600 nuove textures e 200 oggetti nuovi.
Creare nemici, stanze, trabocchetti, porte, anfratti e chi più ne ha più ne metta non sarà più una cosa da geometri con DMM.
Per poter utilizzare Deathmatch Maker sarà necessaria la versione registrata di Quake.

British Open Championship Golf

Disponibile da fine Settembre BOCG è l'ennesimo "simulatore" di golf (io preferisco giocarci realmente!) dove potrete battere le due piste (in senso golfistico) più importanti d'Inghilterra. Creato dalla Looking Glass (la stessa di Flight Unlimited) British Open Golf ricrea realmente le piste di Scotland's Royal Troon e St. Andrews Old Course. Un'ambiente in 3D farà sembrare veri i bunker e gli immensi green, grazie anche alle numerose risoluzioni grafiche selezionabili. Il commento delle gare è di John McKay, giornalista dell'ABC Sports inglese ed ex giocatore di golf a livello professionistico mondiale. Vi saranno molte visuali selezionabili e modalità di gioco tra le quali la classica pratica, il campionato mondiale e una chiamata best-ball dove due giocatori si dovranno sfidare con dei tiri speciali.

Great Battles of Hannibal

Andiamo indietro nella storia e troviamoci...... nooo, già a scuola studiare questa materia è una noia mortale, se poi si torna indietro fino ai tempi di Annibale è peggio.
Dovrete combattere le undici guerre più famose che hanno come protagonista il grande condottiero dentro ad uno scenario che vi riporterà indietro di "qualche" annetto.
Le tattiche di guerra saranno parecchie, compresa quella ormai famosa degli elefanti; potrete usare carri, soldati (ma và?!?) e cavalli per una simulazione il più reale possibile.
Potrete giocarci inoltre via Internet, LAN o seriale solo ed esclusivamente sotto Windows 95. Per l'hardware non ci dovrebbero essere molti problemi poiché basterà un 486DX/2 66Mhz con CD-ROM 2x per fare girare questo -è proprio il caso di dirlo- storico gioco.
Great Battles of Hannibal sarà disponibile in Novembre e se amate la storia compratevelo, sennò regalatelo alla vostra prof. in cambio, magari, di un bell'8 in pagella (basta anche un 6!).

Seven Kingdoms

Progettato e realizzato dalla Enlight Software, Seven kingdoms è un gioco dove dovrete combattere delle guerre in età medievale (e dalli con la storia!!!) con tanto però di stregoni e mostri. Potrete scegliere varie civiltà: Greci, Cinesi, Giapponesi, Persiani, Maya, Normanni e Vichinghi. Dovrete costruirvi inizialmente una cittadella per poi sferrare attacchi contro le armate del male (in questo caso esseri paranormali) e civiltà nemiche. La gestione della civiltà è nelle vostre mani, così come la salvezza della stirpe del vostro popolo. Seven Kingdoms è tutto in SVGA con visuale isometrica. Le mappe sono generate casualmente ogni volta che si comincia una partita e sarà possibile giocare fino in 6 attraverso Internet, seriale o LAN. 7K girerà sotto Windows 95 con le DirectX 5.0 (comprese nel CD) e come richieste hardware si parte dall'ormai defunto 486DX/2 66Mhz con lettore CD 2x. Per l'uscita aspettate Novembre, magari rispolverando qualche libro di storia o, alternativa, giocando a Warcraft 2 come sto facendo io.

Liberation Day

Altro gioco tattico, questa volta però siamo nel futuro (intorno all'anno 3012) dove degli alieni stanno mietendo vittime a non finire ("solo" 22 milioni nell'ultimo anno!). Il pianeta non è la Terra, bensì un certo Nu Haven che dovrebbe essere il nuovo giardino dell'Eden. Dovrete scegliere tra 3 razze aliene da usare e potrete servirvi di oltre 20 mezzi e 25 edifici pronti a sfornare distruzione a non finire. Il gioco sarà strutturato a missioni (pare che siano 70) e vi permetterà di seguire uno storyboard per sapere sempre cosa avete fatto in passato e quali sono i vostri errori da evitare. Potrete anche utilizzare degli ingegneri che costruiranno per voi degli edifici più sofisticati e resistenti e gli ormai famosi sabotatori che entreranno nelle costruzioni nemiche e faranno un macello. Si consiglia un Pentium 100Mhz con CD-ROM 4x e scheda video con 2Mb. Il gioco girerà sotto Windows 95 con DirectX. Il giorno della liberazione è vicino (più o meno!), intanto aspettate novembre per mettervi all'opera.

A cura di Roberto "SNK" Lo Russo (snk_pcgame@mail.viva.it)

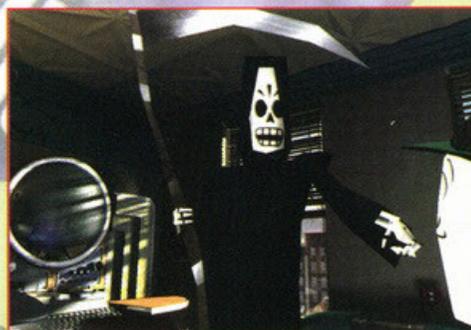
Dark forces 2: Jedi Knight

Oramai ci siamo quasi, il gioco è quasi pronto. In realtà non credo dovrei spendere più di mezza parola per dire che cosa è questo titolo, poiché tutti quanti lo stiamo aspettando da tempo. Ma per chi avesse perso qualche notizia in passato, beh, sappiate che jedi knight è un gioco dello stesso tipo d quake, solo che è integralmente ambientato nell'universo di guerre stellari. Potrete usare la spada laser, raccogliere punti esperienza, fare uso della forza per potere raccogliere oggetti in lontananza o per guardare attraverso i muri, al fine di sconfiggere l'impero per una volta ancora. Più che sufficiente, no?! Okkey, allora ci aggiungo pure una grafica fluida e completamente 3d dalle animazioni sconcertanti, senza nemmeno parlare del sonoro originale della trilogia!

Star Wars: Supremacy

In origine si chiamava rebellion, ora il nome definitivo (per l'europa) è supremacy. Ma il sugo non cambia e la pasta è sempre quella, nel senso che il concetto di gioco non è stato variato. Supremacy è uno strategico giocato in due fasi, in tempo reale per i combattimenti e a turni per la parte strategica vera e propria. La cosa bella è che è "full star wars", quindi potrete piazzare i vostri calamari cruiser nei pressi della seconda luna boscosa di endor pronti per una bella imboscata a quel sarchiapone dell'imperatore, se dovesse avvicinarsi troppo al quartiere genere dei ribelli. Una bella novità insomma, pronta a breve, ma sarà in grado di reggere il confronto con giochi stile red alert?! Sinceramente non so, anche perché questa è la prima volta che la lucas si getta su un cotale esperimento....

Grim Fandango

Questo è l'evento dell'anno, nel senso che è la vera e propria anteprima made in lucas presentata all'ects.
E tutti quanti noi sappiamo come le avventure lucas sono famose nell'universo per essere le più belle mai viste, almeno a mio avviso.
In grim fandango voi sarete manny calavera, un venditore ambulante finito nella terra dei morti per un incidente. Ma qualcuno là in alto ha deciso di dargli una possibilità per tornare indietro, così il suo compito sarà quello di illustrare a dei particolari "campioni" del mondo dei vivi come è fatto l'aldilà, per insegnare loro a vivere meglio. Se ci riuscirà, egli stesso potrà tornare indietro.
Il tutto realizzato in grafica tridimensionale e animata da fare paura. E se qualcuno si chiedesse da dove arriva l'idea, io gli risponderei "dalle leggende messicane, dal film d'animazione nightmare before christmas e dai film un po' vecchiotti casablanga e il grande sonno uniti tutti quanti insieme".
Ma ancora è troppo presto per sapere di più...

Star Wars: Shadow of The Empire

Lo avete giocato per nintendo 64, lo avete sognato di notte per pc, e ora lo troverete bello e che pronto per essere giocato sul proprio computer casalingo prima di quando voi stessi possiate crederlo. Shadow of the empire ormai è realtà e presto, se non nel numero successivo, sarà recensito in toto.
Si tratta di una avventura a sé, ma in sostanza lo potremmo identificare con rebel assault iii, visto che la tipologia di gioco è proprio quella. E questa volta, in questo spara-spara globale potrete guidare anche dei nuovi veivoli creati apposta per l'occasione. E scusate se è poco...

The Curse of Monkey Island

Anche se lasciassi questo spazio completamente bianco e senza parole, capireste da soli di cosa si tratta. L'episodio numero tre, non è un gioco, non è un avventura, è monkey island 3. Guybrush threepwood è tornato e questa volta se la deve vedere con un lechuck imbestialito più che mai, giunto persino a trasformare la bella governatrice in una statua d'oro, per fare in modo che il broccolone aspirante pirata non possa sposare la sua amata. Riuscirete a liberarla dall'incantesimo? E stavolta ce la farete a liberarvi dell'ostico pirata una volta per tutte senza farvi troppo male? E stan riuscirà a vendervi ancora qualche altra diavoleria? Beh, a fine dicembre avremo delle risposte!

A cura di: Roberto "SNK" Lo Russo (snk_pcgame@mail.viva.it)

Virtua Fighter 2

Abituato a giocarci in sala giochi non avrei mai pensato che ci fosse una conversione di VF2 in formato PC ed ora questo si sta per avverare. Disponibile da Settembre Virtua fighter 2 è giocabile solo sotto Windows 95 (come tutti gli altri giochi della SEGA) e richiederà le solite schede grafiche 3D, Direct 3D accelerate oltre alle librerie DirectX di Windows. I personaggi selezionabili saranno 10: Akira Yuky, Jacky Bryant, Sarah Bryant, Lau, Kage, Pai, Lion, Shun e Wolf.
Ogni personaggio dispone di mosse speciali e tecniche di combattimento per un totale di 7000 (praticamente prima di impararle tutte dovrete andare a scuola!). Sarà possibile giocare anche via Internet, LAN e seriale e ci sarà un editor per cambiare alcune caratteristiche dei personaggi.

Sonic 3D

Vi ricordate quella palla spinosa blu che rotolava alla velocità della luce per il vostro schermo e che è stata convertita per tutte le console della Sega? Ebbene si; Sonic è tornato ed ora è tutto in 3D, insieme ai suoi amici Tails (la volpina che ora si è tinta di giallo) e Knuckle (quell'essere che prima era cattivo ed ora si è alleato).
Le aree di gioco saranno 7 ognuna con 3 sotto zone (come solito in tutti gli episodi) per un totale di 21 schemi parecchio lunghi e diversi l'uno dall'altro. Sonic ed i suoi amici possono ora muoversi in tutte le direzioni e le colonne sonore, tutte rigorosamente rifatte, danno una giocabilità veramente spaziale tanto che vi ritroverete a giocare per ore ed ore senza mai staccarvi. Tra musiche dance, jazz, funky e classiche dovrete sconfiggere anche questa volta, indovinate un po'? ...... Robotnik il cattivone che ha caratterizzato i primi due episodi della saga (ma non era morto?). Come configurazione è consigliato un Pentium 133Mhz con un lettore CD 8x, 16Mb di RAM ed una scheda video accelerata. Il gioco sarà disponibile per Novembre e girerà solamente sotto Windows 95 con le DirectX.

Daytona USA Deluxe

Il primo episodio convertito dalle sale giochi al Saturn e poi al PC non mi è per nulla piaciuto e si spera che questa riedizione modificata sia più giocabile, più emozionante e più reale. Dalle foto si potrebbe dire che è cambiato parecchio, a partire dalla grafica, totalmente renderizzata: scenari, tracciati ed automobili sono stati completamente texturizzate.
Si potrà gareggiare su 6 circuiti (un po' pochini) e si potranno scegliere 8 macchine differenti. I dispositivi di controllo sono i più classici e cioè la tastiera e il joystick ma la soddisfazione più grande si raggiunge guidando con un volante tipo T2. Come richieste hardware vi sono come minimo un Pentium 100Mhz con 16 Mb di RAM ma è vivamente consigliato un P166 con tecnologia MMX, 32Mb di Ram e una scheda video 3D accelerata. Per l'uscita di Daytona USA Deluxe dovremo aspettare la fine di Ottobre.

Virtua

Il primo episodio di VC2 mi è veramente piaciuto anche perché capita raramente, se non in sala giochi, di giocare a degli arcade-game dove bisogna sparare con il mouse. La storia è sempre la stessa che ha caratterizzato il primo episodio e cioè che una banda di cattivi ha messo a ferro e fuoco una città ed ha preso in ostaggio parecchie persone.
Voi impersonerete ancora una volta i poliziotti del futuro e dovrete ammazzare tutti i cattivi (si dice che in totale siano 3000) e salvare tutti gli ostaggi. I programmatori sono stati molto attenti alla cura dei fondali e dei dettagli di oggetti e personaggi; vi saranno anche piccoli elementi dei fondali che si potranno distruggere come bottiglie di birra e meloni; cosa che nel primo episodio mancava.
Sarà possibile giocare anche via Internet, seriale e LAN. VC2, come il primo, girerà solo ed esclusivamente sotto Windows 95 con DirectX e per le richieste hardware dovrete disporre almeno di un P120 con 16Mb di RAM.

Last Bronx

Ecco il titolo sul quale i programmatori della casa giapponese stanno puntando di più. Il genere è un arcade in 3D dove bisognerà riempire di mazzate tutti i parecchi nemici.
Si avrà una grande scelta di personaggi da impersonare per un totale di 8 combattenti che, durante il gioco utilizzeranno tutte le più sofisticate armi da combattimento a partire dalle mazze di legno per arrivare ai Sai (i bastoni a tre punti delle tartarughe ninja tanto per intenderci!) ed ai nun-chaku.
Potrete giocare con gli amici sia sullo stesso computer, che via seriale, Internet e LAN. Per poter pestare i nemici fluidamente dovrete avere almeno Pentium 100Mhz con 16Mb di RAM, Windows 95 con DirectX ed un lettore CD 4x.
Il gioco sarà ottimizzato per il processore MMX e per giocare è vivamente consigliato un joypad a 6 tasti.

Touring Car Championship

Ed ecco l'ennesima conversione dalle sale giochi al PC di casa nostra. Ho provato a giocare a TCC in sala giochi standomene seduto tranquillamente sulla mia macchina e la sensazione data dalle vibrazioni del volante e della macchina in base alle sollecitazioni che davo è stato qualcosa di fantastico.
E' un vero peccato che questo non sia ancora possibile a casa (non diciamolo troppo forte perché c'è caso che magari tirino fuori una carrozzeria da collegare al PC!); magari in futuro...
Le auto che potrete guidare saranno 4: la Mercedes classe C, Alfa Romeo 155 Vti, Toyota Supra ed Opel Calibra. In sala giochi la migliore si è rivelata la Opel sia come tenuta che come velocità e accelerazione.
Ci saranno 4 modalità di gioco compresa quella dello split-mode per due giocatori.
Si potrà giocare via Internet, LAN e seriale ed il gioco girerà solo sotto Windows 95 con DirectX. Per l'uscita dovremo aspettare Gennaio 1998; intanto divertiamoci ancora con Sega Rally Championship (bleah!).

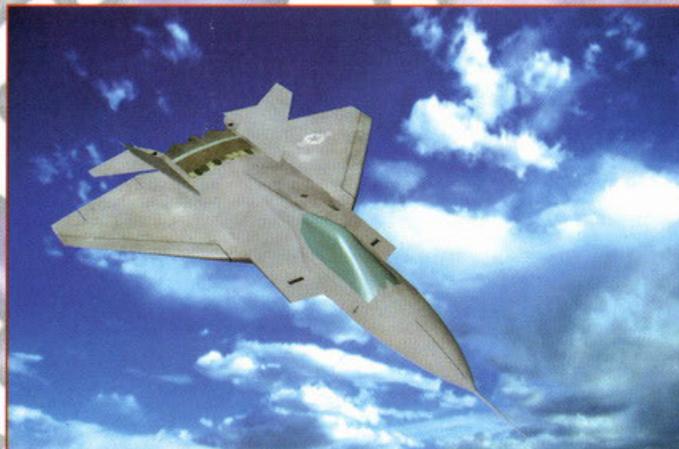
A cura di Andrea "Mulder" Romanazzi (mulder_pcgame@mail.viva.it)

Loose Cannon

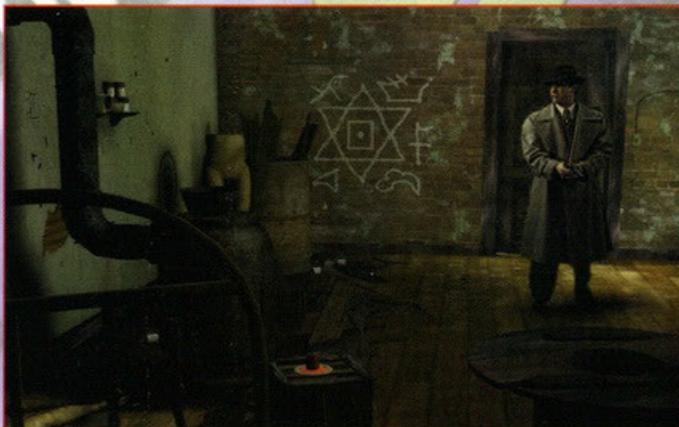
In questo divertente arcade impersonerete un soldato mercenario che ha sempre fatto suo il motto "uccidi o ti uccideranno", ma arrivati un bel giorno alla "soglia della pensione" vi accorgerete che ritirarvi in disparte per godervi tutto quel denaro sporco guadagnato sarà un'impresa molto ardua. Difatti conoscere tutto e tutti di quel sanguinario mondo di mercenari farà si che venga decisa la vostra eliminazione in cambio di una bella taglia ... a quel punto la massima del "uccidi o sarai ucciso" che vi aveva sempre accompagnato nelle vostre azioni militari diventerà la chiave della vostra sopravvivenza.Alcune caratteristiche salienti di questo prodotto saranno: lo sviluppo di una grafica isometrica in 3d con personaggi (sempre in 3d) incredibilmente dettagliati costruiti con eccellente cura e perfettamente integrati negli sfondi renderizzati in 2d, la possibilità di andare in multi-player, la visuale a raggi x che avrete quando vi troverete all'interno delle costruzioni, la possibilità di armare il vostro personaggio con ogni sorta di arma, lo scenario molto vario comprendente 17 locazioni, effetti sonori che vi permetteranno di entrare nell'atmosfera del gioco e tanto di quel sangue da farvi dimenticare carmageddon. Sarà disponibile da ottobre.

The Reap

In questo splendido arcade disponibile per novembre dovrete impersonare un soldato mercenario, più precisamente un pilota... come penso tutti voi sappiate l'essere mercenari comporta l'adempimento di determinate missioni sotto un lauto pagamento in denaro... bene, sapete chi vi ha ingaggiato? Una razza aliena che ha voglia di colonizzare la terra, il nostro adorato pianeta (ci mancavano solo gli extraterrestri....). Qual è il vostro obbiettivo? Beh, ora è chiaro direi, no?
Distruggere ogni forma di vita presente sul pianeta in modo da poterlo consegnare in un pacco regalo pronto per la colonizzazione. Essendo un mercenario avrete naturalmente a disposizione le armi più nuove, strane e potenti per poter aver la meglio contro tutto e tutti attraverso uno scenario composto da 4 mondi realizzati in 3d. Gli avversari che incontrerete, però, saranno dotati di un'intelligenza artificiale che vi renderà la vita più difficile mano a mano che riuscirete a sconfiggere i nemici... insomma più sarete bravi e più cercheranno di darvi del filo da torcere in ogni modo, modificando la difficoltà dello scenario che incontrerete. In ultimo..
La vostra guerra vi permetterà di affrontare qualsiasi mezzo militare dagli aerei, agli elicotteri (per quanto riguarda i combattimenti aerei) fino ad arrivare a carri armati, jeep, postazioni mobili, truppe e via dicendo.

Jetfighter Platinum

È una raccolta con due titoli eccezionali il primo è jetfighter 3 già recensito sul numero di pcgp di febbraio 1997, il secondo è jetfighter fulburn di nuova creazione... vedremo più avanti se si tratterà di un semplice seguito o di un importante prodotto migliorato rispetto al predecessore.
Con la possibilità di scegliere se stare dalla parte degli stati uniti (f/a-18, f-22n) o della russia (mig-42) e con l'opportunità di giocare in multi-player, dovrete cimentarvi in una guerra causata da un ingente giacimento petrolifero scoperto di recente dagli scandinavi.
Il gioco si svilupperà attraverso il tentativo di un generale sovversivo sovietico di impadronirsi (grazie al controllo di un movimento ribelle secessionista) dell'oro nero e di portare il mondo verso una guerra mondiale... questo è ciò che dovrete fare se sceglierete i russi, d'altro canto se vorrete rappresentare gli americani dovrete impedire il tutto, chiaro no?
L'uscita è prevista per novembre.

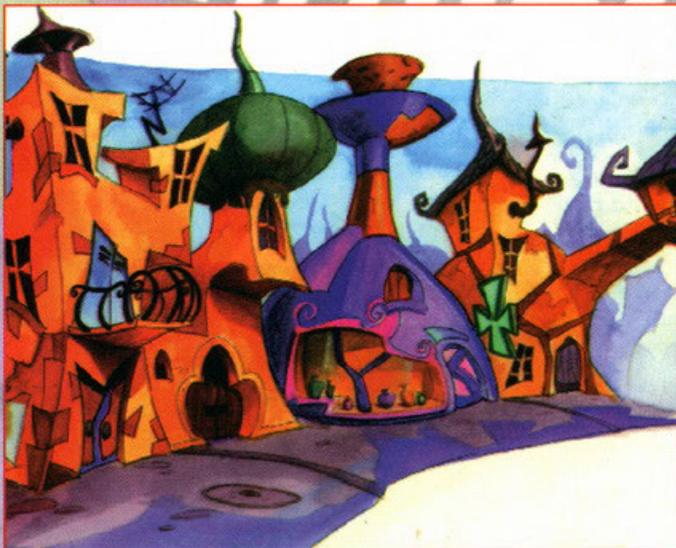
Black Dahlia

Corre l'anno 1941 e gli stati uniti d'america sono sull'orlo di una partecipazione alla seconda guerra mondiale ma, come le popolazioni degli stati in guerra sono in preda al terrore, anche in america ci sono degli abitanti di una città in stato di terrore, quella città è cleveland.
A procurare tutta questa ondata di panico nella metropoli statunitense è un perverso serial killer che smembra le sue vittime con la precisione di un chirurgo. Il vostro compito sarà quello di impersonare jim pearson, un giovane agente dell'agenzia governativa c.o.i. (l'antesignana dell'attuale c.i.a.), all'interno di un mondo pieno di intrighi ed orrori. Il vostro viaggio vi porterà da cleveland alla germania nazista per finire a los angeles dove dovrete fronteggiare il cruento assassino di elizabeth short una donna dai capelli scuri chiamata dalla stampa "black dahlia". Attraverso una serie di luoghi di morte, inganni e misteri dovrete cercare di riportare un po' di pace eliminando l'incubo di una inspiegabile realtà che attanaglia l'umanità. Utilizzando un mondo renderizzato in 3d, bd vi porterà attraverso 70 locazioni nei due continenti per un periodo di cinque anni. In questo tempo virtuale dovrete risolvere il mistero passando per più di una sessantina di enigmi da risolvere, con la straordinaria partecipazione del mitico dennis hopper e di altre due "facce" molto conosciute di hollywood quali teri garr e darren eliker. Per la cronaca, gli autori sono gli stessi del discusso ripper, ma questa volta pare che l'engine sarà decisamente migliore.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Army Men

I più "anziani" tra di noi ricorderanno senz'altro i bei soldatini di plastica verde, quelli con i quali eravamo soliti intasare il tavolo del soggiorno impegnati in dure e appassionanti battaglie. Bene, alla Ubi Soft devono aver pensato che anche i nostalgici in là con gli anni potevano aver voglia di rimettersi a giocare a soldatini evitando gli esterrefatti sguardi di mogli e figli.
Army Men sarà questo e non solo: prevederà un sistema di gioco strategico del quale ancora sappiamo poco, in compenso quel che posso dirvi (e non è poco) è che l'intelligenza artificiale ha richiesto due anni di ricerche svolte in collaborazione con l'esercito USA, che ci saranno più di ottanta scenari, quattro diversi tipi di nemici computerizzati, grafica in alta risoluzione, veicoli e unità renderizzati e supporto multiplayer. Se tutto questo non vi basta sappiate che il gioco includerà anche un editor di missioni e di scenari per creare la battaglia dei sogni e prolungare all'infinito il piacere di giocare.
Lo aspettiamo questo autunno per win95.

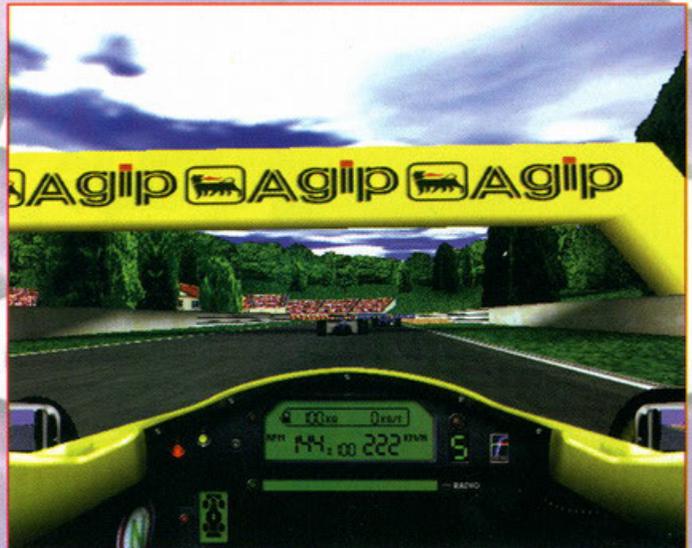
Tonic Trouble

Una stravagante e surreale avventura grafica che ricorda un po' ,come stile, il recente Animal. Protagonista di turno è un simpatico extraterrestre di nome Ed, definito come "amichevole" nella press che accompagna il gioco.
Tonic Trouble unirà elementi di azione e di avventura, quindi la risoluzione di vari "puzzle & rompicapo™" e contemporaneamente i combattimenti con gli altri personaggi (uno di essi è addirittura un tostapane) che popoleranno il mondo vagamente psichedelico che farà da sfondo a tutta l'avventura. La cura riposta nella grafica delle ambientazioni, dall'impronta tipicamente "cartoonistica", lascia sperare in un prodotto di alta qualità e ben realizzato.
A condire il tutto ci sarà una sana dose di humour demenziale che non dovrebbe mancare di strapparci qualche risata. L'appuntamento è fissato per fine anno per Win95.

Pod Gold

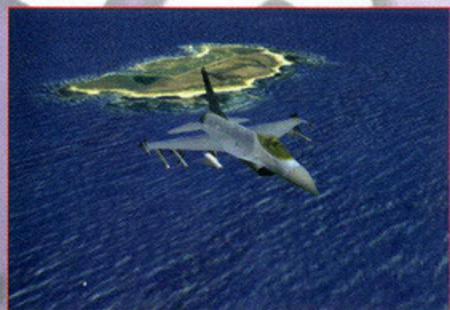
Pod è stato il primo gioco uscito sul mercato che si avvalorava della tecnologia MMX. Il successo ottenuto non è forse stato pari alle aspettative in quanto per questo tipo di tecnologia non si è ancora creato uno standard che consenta a tutti gli utenti di godersi appieno le meraviglie grafiche della nuova generazione. In attesa che ognuno di noi compia un sostanzioso upgrade del proprio sistema (e credetemi, tra non molto diventerà pressoché un obbligo se vorremo continuare a giocare) ecco che Ubi Soft ci propone questo Pod Gold. Questa edizione conterrà la versione completa del gioco originale più tutti i patches per 3DFX, Voodoo Rush, D3D e Power VR. Oltre a ciò verranno inserite 16 nuove piste e altrettante nuove vetture. La struttura di base del gioco non offrirà mutamenti di rilievo, ma comunque potrà sempre contare sulla fantastica grafica a sedici milioni di colori e su tutti gli strabilianti effetti che la nuova tecnologia consente di realizzare. I requisiti di sistema parlano di un P120 come configurazione minima, ma senza MMX Pod non è la stessa cosa. Per quelli che se lo potranno permettere l'uscita è prevista entro la fine dell'anno.

F1 Racing Simulation

Dopo l'uscita di quello che è stato da più parti indicato come il simulatore di formula uno definitivo, e cioè F1GP2 di Geoff Crammond, le varie software house non hanno esitato un solo istante a gettarsi nella mischia, e i giochi di corse hanno iniziato ad apparire sugli scaffali dei negozi in numero sempre maggiore. La Ubi Soft non fa eccezione e ci propone quello che nelle intenzioni dovrebbe essere la risposta al capolavoro di Crammond: F1 Racing Simulation. Il gioco vi permette di sedervi al volante di una monoposto partecipante alla stagione 1996; saranno quindi presenti i ventidue piloti, le squadre e le vetture ufficiali e, naturalmente, tutti e sedici i circuiti sui quali si sono disputati gli altrettanti Gran Premi. F1RS ha ottenuto la licenza di utilizzare i marchi ufficiali dalla FOCA e dalla FIA ed è stato sviluppato in collaborazione con gli ingegneri della Renault F1 per garantire il massimo del realismo. Varie opzioni consentiranno di agire su tutti gli aspetti della vettura: dalla regolazione degli alettoni al bilanciamento dei freni e delle sospensioni.

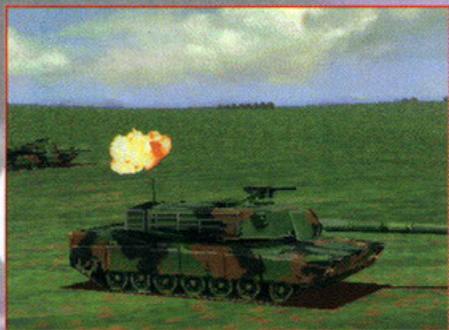
MICROPROSE

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Falcon 4.0

Falcon 4.0, il re del vaporware, è un gioco che, basandoci sui ritardi e sulle continue voci che lo riguardano, potrebbe non esistere neppure. La press release afferma che il titolo è attualmente in fase di sviluppo! Ma una cosa è certa: se questo titolo dovesse mai vedere la luce ci troveremo sicuramente di fronte a quello che potrebbe essere il simulatore di volo definitivo, tanta è la cura che è stata profusa per rendere al meglio l'aspetto grafico e realistico; basti pensare che all'interno del gioco è stata ricreata nei minimi dettagli una vera base aerea militare per dare al giocatore la sensazione di far parte di una autentica squadriglia di volo impegnata in azioni di guerra. Un'incredibile intelligenza artificiale e le avanzate tecniche grafiche permetteranno di interagire con i compagni di squadra all'interno della base mentre intorno a noi la guerra infuria e gli avvenimenti si succedono.

Guardians: Agents of Justice

Questo è un gioco sullo stile di Xcom che combina elementi di strategia e avventura. La differenza rispetto alla nota saga della guerra agli invasori alieni consiste nel fatto che sotto il nostro diretto controllo non si troverà un'organizzazione semiclandestina come Xcom, ma un manipolo di supereroi! Il gioco è ambientato sulla terra, nell'anno 2091, dove alcuni esseri mutanti hanno acquisito particolari poteri che li rendono superiori ai comuni mortali ma, allo stesso tempo, rendono difficile il loro inserimento nella società.
Alcuni tra questi esseri sono stati sedotti dal lato oscuro del crimine e si sono rivoltati contro la legge. A noi e ai nostri eroi il compito di fermarli: 24 eroi preconfezionati (ma sarà possibile crearne molti altri fino a dare vita al supereroe dei nostri sogni creandolo da zero e stabilendo le sue caratteristiche di forza, intelligenza e riflessi).

M1 Tank Platoon 2

In M1 potremo finalmente sederci al volante (forse è meglio alle leve di comando?) del nostro Tank e partecipare agli scontri avvenuti nel corso della Guerra del Golfo o a quelli tra la NATO e il Patto di Varsavia. Oltre a questi teatri saranno disponibili anche le campagne di Korea, Nord Africa, Ucraina e un'ipotetica terza guerra mondiale. Il principio base del gioco non è quello di mettervi nel vostro carro e andare da soli alla conquista del mondo, bensì sarete parte di uno scenario reale dove altre unità combatteranno al vostro fianco, distruggeranno obbiettivi e si comporteranno in maniera indipendente. Oltre alle varie campagne saranno disponibili numerose battaglie singole; un apposito editor vi permetterà anche di crearne di nuove e personalizzate. Molta cura è stata riposta anche nella realizzazione dell'ambiente; potrete usare dossi e colline per mettervi al riparo e sfruttare le asperità del terreno a vostro vantaggio. Un flessibile sistema di comando vi permetterà di impartire ordini al resto della vostra squadra e guidare personalmente l'azione.

European Air War

Un simulatore di volo storicamente accurato che ricrea la drammatica battaglia d'Inghilterra e tutti gli scontri per la supremazia aerea avvenuti nei tristi anni dal 1943 al 1945. Questo titolo è il naturale proseguimento di "1942: Pacific Air War", anche se in questo caso è stato operato un completo restyling grafico per riflettere correttamente il nuovo teatro delle operazioni e le diverse caratteristiche del periodo storico. In quegli anni l'aviazione tedesca aveva raggiunto un livello tecnico superiore a quello di chiunque altro, ma i piloti della Luftwaffe non erano così fanatici come quelli giapponesi, quindi le missioni saranno più improntate verso un approccio tattico: bombardamenti mirati e supporto alle truppe a terra. Sarà possibile scegliere la fazione con la quale si desidera combattere e il ruolo che vogliamo interpretare: potremo partire come group leader o come semplice wingman. Fino a venti velivoli tra i quali scegliere, opzione per il multiplayer e un completo editor di missioni per prolungare la longevità di quello che si annuncia come uno tra i prodotti più accurati del suo genere dal punto di vista storico.

Battletech: Mechcommander

Ambientato nell'universo "Battletech", in questo titolo il giocatore assumerà il ruolo di un veterano comandante alla guida di un'unità da combattimento di BattleMechs. Lo scopo finale è quello di combattere contro un nemico molto più potente: il "Jade Falcon Clan" e riguadagnare il possesso delle terre perdute. Si tratta, in sostanza, di uno strategico in tempo reale con prospettiva isometrica dove saremo chiamati a occuparci della gestione tattica dei combattimenti e delle risorse; inoltre dovremo tenere sotto controllo i rifornimenti, l'organizzazione delle nostre unità, le riparazioni e gli upgrade per le nostre truppe.
Gli scontri promettono scintille, grazie a una spettacolare grafica in alta risoluzione e alla presenza simultanea di un gran numero di Mech (fino a ventiquattro) sul campo di battaglia.
L'idea di combinare l'universo dei Mech con uno strategico real time è senz'altro molto intrigante, se la giocabilità risulterà all'altezza sarà un prodotto da tenere d'occhio.

Star Trek: First Contact

Prosegue inarrestabile la saga dei giochi basati sull'universo di Star Trek; la Microprose si è assicurata i diritti su First Contact, il film prodotto dalla Paramount che vede come protagonisti Picard e soci, e ora si appresta ad offrirci la versione su computer per la gioia di noi trekker incalliti. FC manterrà le caratteristiche di "Generations", e cioè la prospettiva in prima persona in un ambiente tridimensionale e la possibilità di interagire con i principali protagonisti del film. La trama naturalmente seguirà quella cinematografica, quindi saremo impegnati nell'intensa battaglia contro i malvagi Borg per il controllo dell'Enterprise. Tutta l'azione si svolgerà a bordo della famosa astronave, ricreata fedelmente in 3D; il giocatore sarà chiamato al compito di mettere fuori causa i Borg fino al punto di incontrare nientemeno che la loro regina. Per fare ciò dovremo conoscere il funzionamento di tutti i sistemi di bordo e sfruttarli a nostro vantaggio per cercare di restare in possesso della più bella nave della flotta stellare.

A cura di Fabio "ADO" Ferrario (mailto:ado@mail.viva.it)

Dark Reign: The Future of War

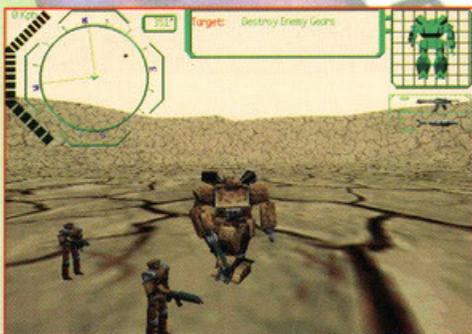
Prossimo ormai all'uscita in tutti i negozi specializzati, Dark Reign è un appassionante gioco strategico in tempo reale da giocare in multiplayer nel quale dal buon esito della missione che vi è stata affidata dipendono le sorti di un intera civiltà, oppressa dalla guerra e dalla distruzione. Il vostro compito sarà quello di cambiare il destino della galassia, trovando e successivamente sconfiggendo le Milizie dell'Impero e le Guardie della Libertà, cause dirette di ciò che sta accadendo sul vostro amato e devastato pianetino. Per portare a termine questa delicata missione avrete a vostra disposizione trentacinque differenti unità mobili e decine di edifici con i quali potrete anche costruire basi farlocche con cui ingannare i nemici, sparsi qua e là nelle vaste aree di gioco, monitorizzate da dettagliate mappe ottenute, come il resto del gioco, utilizzando una buona grafica in SVGA con risoluzione massima di 640x480.

Da ottobre in formato PC CD-ROM ovviamente per Windows 95.

Zork Grand Inquisitor

Ennesimo capitolo della ormai leggendaria saga di Zork che questa volta vi farà vestire i panni di un mago il cui scopo è quello di combattere contro il regime totalitario e un pochino dittatoriale imposto dal Grande Inquisitore dell'impero che oltre a opprimere la popolazione del vostro beneamato regno, con un bando contro la magia, vi ha pure reso dei fuorilegge.

Anche in questo episodio, da bravi e diligenti avventurieri, viaggerete nel tempo attraverso i tre mondi incantati di cui il Grande Impero Sotterraneo è costituito, sempre ricchi di sorprese e soprattutto di enigmi, che dovrete necessariamente risolvere per proseguire nel vostro cammino. Numerose saranno le novità anche dal punto di vista grafico: una nuova interfaccia, un preciso sistema di automap e un nuovo motore grafico chiamato Z-Vision, che grazie alla sua estrema versatilità sarà capace, a quanto sembra, di generare ambientazioni 3D estremamente fluide, all'interno delle quali ci si potrà muovere in qualunque direzione. L'uscita è prevista in formato PC per Windows 95 per l'autunno di quest'anno.

Heavy Gear

Decisamente originale la trama di questo secondo prodotto che vi catapulterà direttamene nel 62esimo (!!!) secolo sul pianeta Terra Nova, abitato unicamente da coloni terrestri fuggiti dal pianeta madre a causa delle condizioni climatiche decisamente avverse.

Dopo secoli di pacifica convivenza, l'intolleranza tra Nord e Sud (le camicie verdi sono ovunque a quanto sembra!) del pianeta sfocia in una cruenta guerra civile combattuta a bordo di enormi e sofisticatissimi robot, chiamati per l'appunto Heavy Gear, costruiti anni prima dagli scienziati del pianeta per far fronte a una violenta invasione dei terrestri, bramosi di far diventare loro colonia l'intera Terranova.

A bordo del vostro Mech dovrete quindi scegliere con chi stare (nordisti o sudisti) e buttarvi nella battaglia per far trionfare la vostra fazione.

La grafica sarà completamente basata su di un potente motore 3D di nuova concezione che pare in grado di fornire prestazioni veramente buone su qualunque tipo di PC.

Disponibile da quest'autunno per Windows 95.

Netstorm

Studiato per essere giocato via Internet, questo nuovo titolo vi farà diventare padroni di un'isola sospesa nel cielo dalla quale dovrete lanciare numerose offensive ai vostri vicini di atollo. Scopo finale del gioco: la conquista totale del cielo, alla quale potrete aspirare solo dopo ore, anzi giorni, di gioco, durante i quali sfiderete gruppi di sette giocatori di vostro pari livello e abilit‡ strategica, estratti da un enorme database presente sul server centrale di Netstorm, situato in una misteriosa località segreta. Insomma, una specie di Ultima On-Line (vedi articolo del BDM nel Net-Running di questo mese) nello spazio, dove la vostra livello sarà determinata in base ai vostri successi sul campo.

Il rivoluzionario motore grafico utilizzato per Netstorm renderà possibile giocare senza problemi, partite molto impegnative anche con modem da 9600bps.

Il formato per Windows95 dovrebbe essere a vostra disposizione già da questo mese in tutti i negozi.

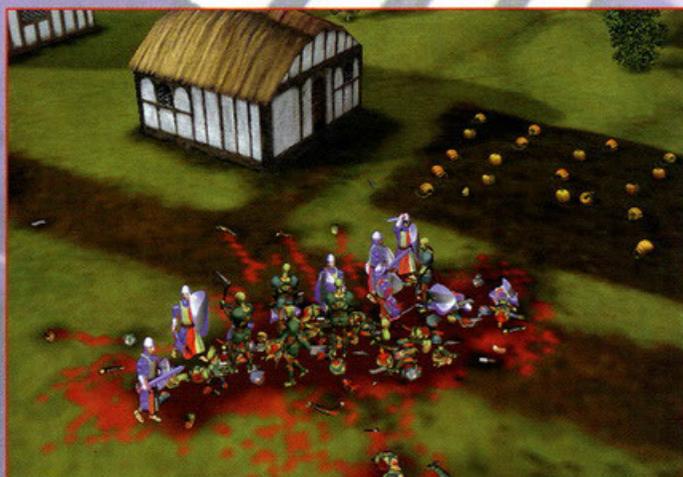
Sin

Altro prodotto che farà sicuramente parlare di se è Sin, un gioco d'azione alla Duke Nukem 3D nel quale vi troverete nei panni di un giovane ribelle impegnato nella lotta contro le forze di Elexis Sinclair, un malvagio individuo che con le sue milizie sta spargendo morte e distruzione nella vostra tranquilla cittadina. Ambientato nel ventunesimo secolo questo titolo farà largo, e speriamo anche ottimo, uso del potentissimo motore grafico sviluppato dalla ID Software per Quake, che darà vita a scenari in 3D caratterizzati da una grafica a 16-bit e dall'utilizzo di nuove texture appositamente studiate. Come la maggior parte dei giochi prodotti in questi ultimi anni, anche Sin potrà essere giocato in multiplayer (evvai di DeathMatch) sia su rete locale che su Internet.

Ci vorrà ancora qualche mese prima di poter vedere questo gioiellino sugli scaffali dei negozi: la Activision ha infatti comunicato che Sin verrà commercializzato a marzo del 1998 in formato PC CD-ROM per Windows 95; stressante l'attesa, vero?

A cura di Fabio "ADO" Ferrario (ado@mail.viva.it)

Myth

Dato che di giochi strategici sul mercato non ce ne erano già abbastanza, la EIDOS ha pensato bene di presentare questo Myth, ultima faticata della Bungie.
In questo gioco, come del resto in tutti gli strategici che si rispettino, dovrete mettervi alla guida del vostro esercito e portarlo alla vittoria passando attraverso decine e decine di battaglie combattute contro i barbari egli infedeli. Ambientato nel medioevo questo titolo vanta una grafica che a primo acchito sembra veramente carina e accattivante basata sulla classica visuale isometrica tipica dei giochi di questo genere. Il tutto sarà chiaramente focalizzato non sull'accumulo delle risorse minerarie e sulla costruzioni di basi militari efficienti, bensì sulla tattica di guerra che avrete occasione di affinare durante i lunghi e massacranti scontri che costelleranno la vostra dura e tormentata esistenza di condottiero.
Disponibile da fine anno in formato PC CD-ROM chiaramente per Windows 95.

Ninja

Dalla Core Design un prodotto che sembra piuttosto carino: un beat'em up 3D che narra le vicende di Kurosawa, ninja giapponese di chiara fama!
Grazie ad un sistema di visualizzazione "alla Tomb Raider" vi sarà molto facile districarvi attraverso i 10 livelli che compongono il gioco.
Sarete immersi in una atmosfera mistica e carica di mistero nella quale vi verrà davvero l'ispirazione per usare le numerose armi a vostra disposizione.
Potrete apprendere più di cinquanta tecniche di combattimento grazie alle quali potrete sconfiggere tutti i nemici che diverranno sempre più potenti mano a mano vi avvicinerete al traguardo finale.
Ninja sarà disponibile dall'inizio del prossimo anno per Windows 95 in formato CD-ROM.

Word League Soccer

Altro titolo che interesserà sicuramente gli appassionati del football made in England.
Il gioco che combinerà azioni arcade a momenti di frenetico gioco si avvarrà di nuove quanto rivoluzionarie soluzioni grafiche, in grado di conferire, anche su PC decisamente poco potenti, velocità e fluidità straordinarie alle azioni di gioco. Come se non bastasse, il tutto sarà accompagnato da un sonoro veramente esaltante registrato utilizzando la tecnologia "Dolby Pro Logic Surround", largamente utilizzata nei film di recente produzione.
Il commento alle partite infine, sarà curato da due personaggi d'eccezione: Martin Tyler e Ray Wilkins, i due cronisti ufficiali di Sky TV (i Bruno Pizzul della situazione).
Il gioco vanterà inoltre un intuitivo sistema di controllo dei giocatori, a favore di un rapido e semplice apprendimento degli schemi di gioco. Scritto e detto così sembra bello, vedremo...
A vostra disposizione dai primi mesi del nuovo anno in formato PC CD-ROM per Windows 95.

Team Apache

Quarto ed ultimo simulatore di volo (fiuuuu...) che impegnerà la vostra abilità di pilota con un Apache, il noto elicottero statunitense.
Prodotto sotto la supervisione di un veterano ex pilota di questi gioiellini volanti, Team Apache vanterà una grafica 3D di tutto rispetto, ovviamente compatibile DirectX.
A vostra disposizione ben tre differenti campagne dagli scenari finemente realizzati, nelle quali potrete decidere se fare il lupo solitario oppure se prendervi la responsabilità di guidare via radio un intero squadrone, composto da due a un massimo di cinque velivoli, allo sbaraglio in mezzo allo spazio aereo nemico.
Durante i combattimenti pare potrete "usufruire" di un'incredibile intelligenza artificiale la quale, oltre a gestire i movimenti dei vostri avversari, vi aiuterà a risolvere molte situazioni veramente difficili e intricate (per la serie, se sei stupido ci penso io...)
A vostra disposizione da fine anno in formato PC CD-ROM, ovviamente per Windows 95.

A CURA DI FABIO "ADO" FERRARIO (ADO@MAIL.VIVA.IT)

Flying Nightmares 2

Primo dei quattro simulatori presentati all'ECTS dalla EIDOS, sicuramente il più cattivo che vi vedrà spavaldamente alla guida di un Harrier 2+ project della marina militare degli Stati Uniti, realizzato con la collaborazione di numerosi esperti internazionali.
Durante il gioco potrete scegliere tra decine di missioni nelle quali dovrete abbattere elicotteri, aerei (ma, va?), basi militari (siiiiii!!!!) e addirittura navi e portaerei.
Il tutto si avvarrà di grafica tridimensionale a 16-bit creata da un motore grafico in grado di sfruttare appieno le potenzialità di qualunque processore, sia esso AMD, Pentium o Pentium MMX, e della tecnologia Direct3D. Il tutto potrà essere tranquillamente giocato anche in modalità multiplayer la quale potrà sopportare fino a sedici giocatori contemporaneamente.
Disponibile tra pochissimo in formato disco laser per Windows 95.

Flight Unlimited II

Secondo simulatore per questa software house, che con questo titolo fa un po' il verso a Flight Simulator della Microsoft. Seguito di Flight Unlimited della Looking Glass Tecnology, questo prodotto si avvale sulla carta di ottimi scenari ottenuti dalla digitalizzazione di ben 11000 miglia quadrate di foto satellitari e di oltre 45 aereoporti che gestiscono un complicato sistema di comunicazioni e di traffico aereo.
La gestione accurata del traffico aereo sembra sarà uno dei veri e propri punti di forza di questo gioco: pare che la LGT abbia sviluppato una sofisticatissima Intelligenza Artificiale denominata Air Traffic Control (ATaC) in grado di elaborare in tempo reale centinaia di dati inerenti ad altrettanti aerei presenti sulle rotte, dati che sono ovviamente consultabili tramite la semplice quanto completa strumentazione di volo.
Disponibile entro fine anno in "disco compatto" per Windows 95.

Joint Strike Fighter

Altro simulatore di volo (baaaasta... ok ne resta uno solo poi basta, giuro) programmato dalla Innerloop per la EIDOS, nel quale potrete appoggiare il vostro sederino santo su due aerei top-secret (ma se 'sti due aerei sono top-secret come fanno a farci addirittura un videogioco? Potere delle software house...) prodotti dalla Boeing e dalla Loocked per il Pentagono.
Avrete a disposizione quattro campagne piuttosto consistenti durante le quali affronterete fino a 10 nemici per volta (mmhhhh) che sicuramente abbatterete utilizzando il vasto armamento di questi due favolosi velivoli. Oltre a questi ostici dovrete anche abbattere decine e decine di postazioni terrene situate nei luoghi più impensabili.
Gli scenari di ogni singola campagna saranno costituiti da più di 2,4 milioni di miglia quadrate (il che vale a dire che in tutto il gioco ci sono più di 10 milioni di miglia quadrate di scenari) modellati su di un fitto wireframe. Gli sviluppatori garantiscono inoltre una fluidità impensabile e un frame rate con velocità da urlo anche su PC poco potenti. Il simulatore allo stato dell'arte per tutti? Mah, staremo a vedere a fine anno, data prevista per l'uscita di questo titolo.

Lunatik

Lunatik è uno shoot 'em up 3D che trae ispirazione da due pietre miliari del settore videoludico: Defender e Zaxxon.
Nato dalla fusione delle caratteristiche salienti di questi due prodotti, il gioco vi vedrà alla guida di un futuristico veicolo lunare con il quale attraverserete 8 sconfinati livelli 3D all'interno dei quali non tarderete certo a trovare orde di nemici incavolati, desiderosi di farvi le feste.
Combatterete contro due potenti organizzazioni criminali il cui scopo è quello di conquistare l'intero suolo lunare.
E il vostro? Ovvio, dovrete impedire a costoro ad ogni costo di realizzare i loro malvagi piani.
Nota di merito alla colonna sonora di questo titolo, appositamente realizzata dalla Rude Recordings, una etichetta di proprietà della Pure Entertainment.
La grafica, ovviamente realizzata in 3D, utilizzerà largamente la tecnologia DirectX e dovrebbe risultare estremamente fluida su qualunque tipo di macchina.
Disponibile da Aprile 1998 in formato PC CD-ROM per Windows 95.

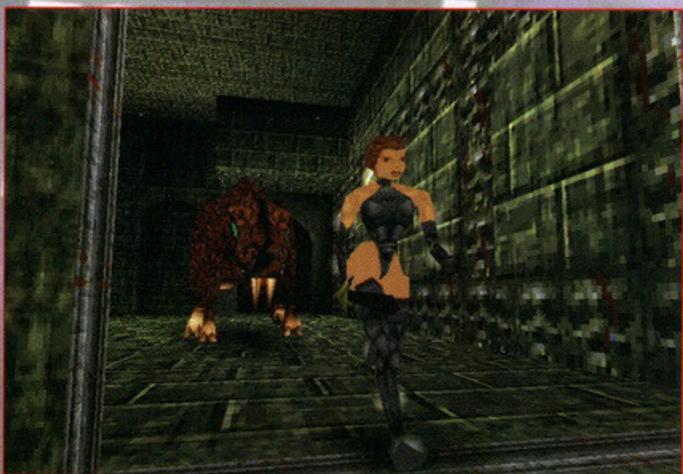
A CURA DI FABIO "ADO" FERRARIO (ADO@MAIL.VIVA.IT)

Daikatana

Visto quello che ha presentato la EIDOS a questa edizione dell'ECTS ho la piacevole impressione che sentiremo parlare molto di questa software house nei mesi avvenire: una vera e propria vagonata di titoli da urlo che vado immediatamente a descrivervi. Reggetevi forte alla sedia... Partiamo quindi con Daikatana, un shoot'em up 3D in prima persona creato da John Romero (e chi non lo conosce?) nel quale potrete impersonare ben quattro personaggi impegnati nella ricerca del Dott. Benedict, malvagio possessore di Daikatana, una spada magica capace di far viaggiare nel tempo chi la possiede. Combatterete con ben 30 (!!!) armi contro 60 differenti tipi di mostri sparsi per i quattro mondi in cui si articola questo gioco che graficamente si avvale dello stesso motore 3D utilizzato per Quake, dal quale è stata preso anche il codice per sviluppare la modalità multiplayer di Daikatana, che vi consentirà di sfidare fino a ad un massimo di sedici giocatori contemporaneamente in complicati Deathmatch.Disponibile tra poco per Windows 95.

Championship Manager 97/98

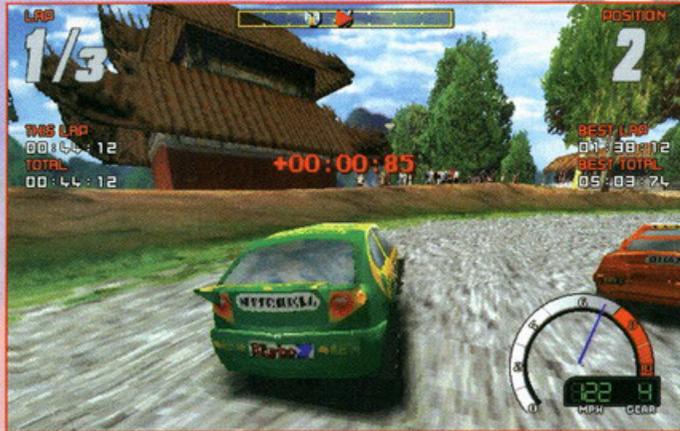
Torna Championship manager che dopo la stagione precedente, tenta di bissare il successo anche quest'anno, forte di molte nuove ed interessanti caratteristiche che lo rendono un prodotto molto appetibile.
Sarà possibile innanzitutto scegliere tra tre campionati differenti (Inglese, Scozzese e l'immancabile campionato italiano, il più bello del mondo) tutti costituiti dalle squadre e giocatori originali, che potrete editare completamente sotto qualunque aspetto, il tutto aggiornato al mese di settembre '97.
Giocherete inoltre con i nuovi team under 21 e nel caso le cose andassero male, vi potrete anche ritirare, cedendo il vostro incarico ad un collega disoccupato. Una grafica sensibilmente migliorata vi accompagnerà durante i vari incontri che si terranno secondo i più recenti regolamenti UEFA.
Uscita prevista per l'autunno (ormai imminente...) in formato PC CD-ROM per Windows 95.

Deathtrap Dungeon

Una nuova avventura 3D alla Tomb Raider creata dalla EIDOS sulla base degli ormai strafamosi racconti fantasy di Ian Livingstone.
I due principi fondamentali seguiti durante lo sviluppo del gioco pare siano stati la semplicità ed il divertimento che, uniti insieme, hanno dato vita a un prodotto che sulla carta sembra essere molto valido, forte dei sui 10 livelli (più altrettanti sotto-livelli segreti) completamente modellati in 3D, caratterizzati da una atmosfera carica di mistero, ottenuta grazie ad una sapiente disposizione delle fonti luminose e a una ormai nota tecnica di ripresa chiamata "Intelligent Camera" già sperimentata con largo successo in Tomb Raider.
Una volta scelto il vostro personaggio (potrete scegliere tra un baldo culturista e una tenera donzella probabilmente sorella di Lara Croft, evvai con la ola...) dovrete andare alla ricerca dei mostri (draghi, scheletri, orchi ecc...) che popolano gli intricati cunicoli dei dungeon in cui vi ritroverete. Lo scopo del gioco? Disinfestare, da bravi impiegati di una ditta di pulizie, le locazioni in cui vi troverete con il proseguire del gioco.
In formato PC CD-ROM per Windows 95 verso fine anno.

F1

Se vi eravate da tempo assopiti nell'attesa di un titolo che vi facesse dimenticare la vostra, ormai vecchia, copia di F1 GP2, bene sappiate che forse è giunto il momento di ripigliarsi e di dare un'occhiata, forse anche due, a questo F1 proposto dalla EIDOS.
13 team, 17 tracciati e tutti i piloti della stagione 1995 (e qui sta il pacco... speriamo vivamente almeno in un upgrade alla stagione 1997-'98...) per un gioco che si preannuncia come la svolta definitiva nel settore delle simulazioni di corse automobilistiche. Realizzato con la collaborazione di numerosi team di Formula 1, quale ad esempio la McLaren-Mercedes, della Fuji e della FIA questo titolo vanta, a giudicare dalle foto, una grafica 3D veramente degna di nota in grado di generare, secondo gli sviluppatori, immagini incredibilmente fluide ed estremamente realistiche.
Tutti i tracciati di cui è composto il gioco sono stati riprodotti utilizzando le mappe ufficiali fornite dalla federazione come del resto le automobili, per le quali sono stati utilizzati i progetti reali.
Disponibile da dicembre in formato PC CD-ROM per Windows95.

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHAR@ZEROCITY.IT)

Screamer Rally

Molti si staranno chiedendo: ma cosa cavolo stanno facendo i milestone?! Un nuovo screamer e per di più identico o quasi al secondo?! A che pro?! Stop, fermatevi, basta domande, poiché le apparenze talvolta ingannano. Se avete giocato network qrac rally e screamer 2 avrete sicuramente notato che la simulazione decisamente realistica presente nel primo era completamente assente nel secondo, così come le caratteristiche arcade del secondo era pressoché trasparente nel primo. Allora ai milestone si è accesa un'altra lampadina: ovvio che la gente da un gioco vuole il massimo, quindi perché non mettersi a programmare un giocone di rally veramente completo? Ed ecco qua screamer rally. Non solo arcade quindi, ma anche tanto realismo, con un gran controllo di macchina e più attinenza alla realtà, dove anche i veri piloti dovranno raccogliere la polvere degli avversari. Ah, già, gli avversari: avrete cinque team tra i quali scegliere, quindi uno in più rispetto al suo predecessore, ma ovviamente questa non è l'unica aggiunta. Ci saranno pure cinque nuove macchine e ben sette nuovi circuiti, con l'aggiunta di terreni fangosi e ghiaiosi. A novembre quindi...

Resident Evil

Alone in the dark (1, 2 o 3) ve lo ricordate, spero?! Bene, allora siamo già a buon punto. Per tutti coloro che non avessero mai sentito parlare di questo titolo, sappiate che già da tempo è presente sul mercato delle console.
Ma forse quello che non tutti sanno è che la mano pesante della censura è piovuta su di lui un po' come è successo per... dove tutto il sangue è diventato verde e gli uomini degli zombie grigio-canna-di-fucile.
Questo perché la violenza che era contenuta in questo titolo sembrava essere troppo, quindi zac, zac, e ancora zac a tutte quelle scene e sequenze animate dove il sangue era il piatto principale.
E in questa edizione non aspettatevi di trovare delle novità, in quanto è semplicemente la conversione del titolo per console, con gli stessi tagli.
Quindi prendete un protagonista tra i quattro a disposizione e iniziate a sparare a tutto ciò che si muove: se conoscete aitd sapete di cosa sto parlando e quindi già sapete che questo sarà un gioco da studiare attentamente nel prossimo futuro...

Sabre Ace

E via con un simulatore di volo. Stavolta siamo in corea, in piena guerra. Ovvero attorno agli anni '50 se non ricordo male (lasciamo stare ogni eventuale commento su tutto ciò che riguarda la "storia").che dire: se in tutti gli altri simulatori si punta al fattore simulazione e grafica, in questo sabre ace il punto di forza non sarà né l'uno né l'altro, bensì il realismo.
La fisica sarà quanto maggiormente influenzerà le sezioni di volo, quindi tutto quanto dovrà sembrare estremamente realistico sotto ogni punto di vista. Il mio dubbio è: ma sarà vero?!
Cioè, uno come potrà realmente rendersi degli effetti della fisica?! Boh. Comunque questo non è quanto.
Nel senso che in questo simulatore potrete anche inseguire il nemico fino a stargli a due millimetri di distanza, senza che il peso della grafica ne influenzi la velocità o l'azione. Quindi niente missili sparati a chilometri di distanza nella speranza che centrino il bersaglio.
Sarà anche tutto quanto vero, ma fino a qui non ci vedo nulla di particolarmente attraente, e visto che non ho altro da aggiungere...

X-Car

Giusto ieri sera sono andato a ritirare la macchina dal carrozziere (oltre che a cadere in bici, vai anche a sbattere? NdStephan): la grandine mi aveva rotto il parabrezza e andare in giro con l'aria che ti porta via la faccia non era molto bello...
Ma tutti questi danni e molto altro ancora li potrete fare anche alla vostra macchina videoludica, guidando una X-car, ovvero una vettura sperimentale appositamente taroccata da voi stessi per renderla più veloce, più leggera, più massiccia, più aerodinamica o, che ne so, più confortevole, a seconda delle vostre esigenze.
Dovrete correre su tutta una serie di circuiti, vincendo il più possibile per collezionare punti, fama, denaro e gloria; in modo da fare tutto ciò che vorrete.
La grafica promette bene e il realismo di gara, stando ai filmati intravisti, sembra davvero molto buono, senza citare il fatto che è un prodotto dei bethesda, quelli di terminator futurshock insomma.
Sarà l'Xngine usato per programmare questo titolo il motore del futuro?!
Presto lo sapremo, anche se a dire il vero non so quanto presto sia il presto...

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHAR@ZEROCITY.IT)

Subspace

Questo titolo mi ha lasciato un po' perplesso quando ho letto di cosa si trattava, ma sapendo che ci hanno messo le mani loro, i westwood cioè, ho capito dove volevano arrivare. Premetto fin da subito e anche prima che il gioco in questione è dedicato al multiplayer via rete (internet o ipx) ma a quanto pare potrà essere giocato anche in singolo. In pratica avrete una bella astronavicella che dovrete guidare un po' dovunque, con la stessa manovrabilità e controllo già visti in super stardust per esempio. All'interno di un campo di battaglia dovrete fare fuori tutti i nemici che vi si pareranno contro, ma attenzione, poiché la maggior parte di questi (se giocherete in rete) saranno uomini e come tali molto meno prevedibili delle solite routine di base del computer. Prendete il power-up, aggiornate la navetta, sparate a manetta e chiappatevi pure 'sta bistecca... Ehm, no, l'ultima cosa non centra per niente, cancellate. Lo so cosa state pensando, ma del resto internet si espande sempre di più e i westwood ci sanno fare col gioco in rete, quindi è anche normale vedere sempre più titoli orientarsi a tanto. Il dubbio è se veramente avremo, un giorno, dei titoli fluidi e giocabili come nella modalità singola.

Superbikes

I giochi di corse motociclistiche si contano sulle punte delle dita di una mano. Ma per fortuna in questo ultimissimo periodo le cose stanno migliorando abbastanza.
A quanto pare infatti moto racer avrà un degno rivale, proprio questo superbikes appunto.
Ispirato al campionato ufficiale delle superbike, questo titolo di fine inverno saprà regalarci tutta l'emozione dello stare in sella a una moto dalla cilindrata inconcepibile, facendoci sognare.
Realizzato con la collaborazione di grandi piloti, superbikes sarà prettamente arcade, con una grafica da capogiro, soprattutto se avrete a disposizione una bella scheda accelerata 3D (3Dfx, Power VR e altre).
Ma non preoccupatevi, andrà bene anche per chi non possiede dei giocattolini del genere.
Il campionato sarà riportato alla pari in tutto e per tutto, con i protagonisti del motomondiale, con le vere marche, modelli e sponsor che gli amatori di questo sport conosceranno a menadito, con le stesse moto che si vedono volare in televisione, con gli stessi circuiti dell'ultima stagione agonistica. Insomma, con tutto quanto e basta.

Aftermath

Un altro?! Una specie. I westwood hanno venduto oltre cinque milioni di copie di red alert dal momento della sua uscita, quindi perché non sfruttare la tendenza di mercato e fare altri soldi. A furor di popolo, ecco qua il secondo data disk ufficiale di red alert, che si chiama appunto aftermath. Con questo giochino i programmatori americani hanno intenzione di variare un po' la situazione, sebbene non di molto. Se è vero, infatti, che la gente adora questo gioco, c'è pure da dire che alla lunga, missioni nuove o non, il gioco è sempre quello. Ecco perché con questo data disk non verranno aggiunte le "solite" 18 missioni in più per fazione per la modalità singola e le oltre 100 mappe per il multiplayer (anche contro il pc ovviamente) con nuove unità tipo chronosphere tank, demolition truck, missile sub o shock troopers, ma anche un nuovo carro armato "pazzo", in grado di distrarre il nemico, uccidere in modi poco consoni rispetto a quelli conosciuti, battere in ritirata quando meno lo si aspetta o attaccare la propria base allenandosi col nemico proprio nel momento del bisogno. In più, è stata pure incrementata l'intelligenza artificiale. E probabilmente sul prossimo numero troverete la recensione...

X-Fire

L'unico prodotto targato Sirtech sarà uno sparatutto. Niente di più, niente di meno: un tocco di pura, sana, ergonomica (?!)
Azione sparata alle stelle per far divertire tutti quanti.
Semplicemente ci sono degli alieni e noi dobbiamo farne tanti barattolini di marmellata al gusto lampone, quindi si prendono da uno a quattro pazzi furiosi dotati di armi automatiche a ripetizione continua (nel senso che una volta cominciato il gioco potete anche mettere del nastro adesivo sul pulsante di fuoco) si agitano bene e li si ripone nell'apposito contenitore (leggi scenario), quindi si sceglie se comandarne uno solo o tutti e quattro per poi cominciare ad accendere le luci, quelle scaturite dalle detonazioni di bombe o robina di questo genere.
Non dimenticate di raccogliere i power-up piazzati un po' qua ma anche di là, in modo da aggiornare le vostre armi o la vostra armatura, quindi ricominciate a sparare.
Ah, dimenticavo, la visuale sarà isometrica e per fine novembre forse sarà anche pronto...

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA [ZOLTHAR@ZEROCITY.IT]

Battle Spire

È il seguito della saga pluridecorata di the elder scroll. Non lo conoscete?! Okkey: prendete un land of lore, unitelo a un pizzico di quake, agitate bene il tutto prima dell'uso ed ecco qua un rpg dalle fattezze un po' diverse dalla norma. Sì, okkey, avrete ovviamente la possibilità di andare in giro per una caterva di locazioni stile daggerfall combattendo con altrettanti mostri, lanciare magie, collezionare oggetti, acquistare o vendere della roba, interagire con altri personaggi e via dicendo, ma il bello sarà poter formare degli squadroni per poi andare ad assaltare le postazioni nemiche.
Quindi si potrà giocare in squadre o semplicemente fare delle alleanze, sia col computer che, soprattutto, giocando in multiplayer su internet o in rete locale. Potrete poi costruirvi le vostre magie personali, quindi - non so - se dovesse giocare karim potrebbe lanciare dei "duedipicche" fatiscenti contro i nemici per demoralizzarli, per poi terminarli con l'odore della soletta delle sue scarpe.
Chiaro il concetto, no?! Aspettate il prossimo numero...

Powerplay '98

Beh, dirvi più di tanto non posso, anche perché nel numero scorso è stato fatto un wip coi fiocchi in merito, dove tutto quanto veniva spiegato per benino. Ma per diritto di cronaca è giusto riportare anche in questo piccolo spazio i dati del titolo in questione. Innanzi tutto c'è da dire che la grafica sarà stupenda, soprattutto le animazioni dei personaggi. Tutte quante le animazioni sono state realizzate in motion capture per renderli reali e fluidi. Inoltre, l'attinenza dei particolari sarà tanto meticolosa da appiccicare sui volti dei giocatori dei volti tutti diversi tra di loro, per far sembrare la partita e l'azione qualcosa di vero. Le visuali pulluleranno, nel senso che ce ne saranno un sacchetto pieno.
Probabilmente si potrà giocare la partita guardandola dalla mazza del giocatore da voi attualmente selezionato. Poi il sonoro, le squadre, le statistiche, gli stadi e tutto quanto fa hockey, quello vero, con tanto di licenza ufficiale approvata dalla lega. E se portate pazienza ancora per un po', probabilmente potrete sapere com'è, visto che sul prossimo numero potreste già trovare la recensione definitiva...

Sole Survivor

Questa è grande, leggete bene quanto sto per dirvi. Tralasciando sul fatto che il titolo in questione altro non è un nuovo clone&conquer dei westwood, sappiate che sarà realizzato esclusivamente per il gioco in multiplayer su internet. Cosa voglio dire?! Bene. Prendete un carroarmatino e piazzetelo in un grosso scenario ogni volta randomizzato per fare in modo che nessuna possa conoscere a priori il campo di battaglia. Prendete altri mezzi corazzati, quanti ne volete, e piazzateli sullo stesso territorio.
Ora prendete altrettanti amici e date un mezzo a ciascuno, tenendone uno per voi. Pronti per la distruzione?! Sì, sole survivor sarà un "tutti contro tutti" giocato esclusivamente in rete, dove ognuno potrà comandare il suo unico mezzo con l'obbiettivo di rimanere il solo superstite sul campo di battaglia. E potrete giocare in oltre cinquanta! Ovviamente ci saranno dei bonus da raccogliere, dei power-up, armi, scudi, energia, ma anche trappole e trabocchetti sparsi un po' ovunque per rendere il tutto abbastanza condito da trasformarlo in "imprevedibile".
Ancora non si sa nulla sulla data di uscita, però a me l'idea va proprio a genio...

F16 Aggressor

Si sa, da che mondo è mondo le simulazioni aeree hanno sempre attirato l'idea dei videogiocatori. Poi c'è che le adora e chi non le tollera, ma tutti quanti ne hanno provato almeno uno per capire i proprio gusti videoludici. Purtroppo questi affari hanno una dannata pecca: per essere veramente belli devono essere altamente realistici, dal punto di vista grafico e della simulazione. Ma più la grafica diventava bella, più la velocità d'azione diventava lenta, deleteria, atmosfericamente inconcepibile, tanto che tra un frame e l'altro ci si poteva fare una doccia.
Con l'avvento dei nuovi processori le cose sono cambiate e molto è migliorato, ma non abbastanza da rendere il tutto perfetto. Almeno fino a ora. Stando a quanto dice la press, questo f16 aggressor sarà il più veloce simulatore mai concepito, il quale vanterà al tempo stesso una grafica fotorealistica e una simulazione totalmente reale.
Sarà vero?! Non lo so, ma per il momento vi posso solo dire che potrete fare fuori tutto ciò che vedrete, dalla nave alla strada asfaltata. I numeri sono: quaranta missioni per quattro campagne tutte africane, il tutto pronto per fine '98.

A cura di Alfredo "Saffus" Nardone (Pcgame@mail.viva.it)

Oddworld: Abe's oddysee

Questo è il primo capitolo della saga di Oddworld, si presenteranno nel futuro, infatti, altri quattro titoli che andranno a completare quello che pare uno dei giochi più innovativi del momento. In questo Rpg, vestirete i panni di Abe, un abitante dello sterminato pianeta di Odd. Nel primo capitolo il simpatico Abe si troverà a dover risolvere un delicato inghippo, il padrone della fabbrica dove lavora ha trovato una nuova ricetta di cucina, ed il nostro eroe si trova a essere un ingrediente.

La storia poi prosegue in un crescendo di colpi di scena e con un'esplorazione iniziale del pianeta, che continuerà nei seguenti titoli della saga.

Questo prodotto vanta particolari tecnologie, mai utilizzate prima d'ora, come il sistema ALIVE (Aware Live Forms In Virtual Entertainment), che permettono al vostro personaggio e all'ambiente, di plasmarsi a seconda del comportamento tenuto: potrete quindi "crescere" Abe nel corso delle varie puntate.

Il gioco non dovrebbe tardare a uscire, la data prevista è fine 97.

AHx-1

Per gli appassionati della simulazione di volo ecco un nuovo prodotto che presenterà non pochi punti di interesse.

Si tratta di un nuovo simulatore di elicottero. L'attenzione dei programmatori è stata rivolta al realismo, senza però trascurare la giocabilità.

Pensate che per realizzare gli ambienti delle missioni e il paesaggio sono state utilizzate anche delle foto di ricognizioni militari.

Non finisce qui... alcuni famosi piloti di elicotteri da guerra americani hanno contribuito alla realizzazione di AHx-1, per ricreare fedelmente le effettive situazioni di pericolo e le reali condizioni in cui ci si può trovare.

Si potrà volare per il mondo, passando le oltre trenta missioni disponibili, e partecipando attivamente allo sviluppo politico della scena mondiale, che propone i politici di adesso! Il gioco sarà ottimizzato per MMX, per sviluppare meglio la potenza del motore grafico. Non resta che attendere l'inizio del '98 per poter gustare le doti di AHx-1.

Balls of Steel

Signore signori, ho l'onore di annunciarvi l'uscita di un nuovo flipper, ma non un flipper qualunque, il flipper della nuova generazione, la meraviglia delle meraviglie...

Questo gioco è stato creato dagli stessi programmatori di Duke Nukem, e anche il motore di D3D è stato utilizzato, per quanto strano possa sembrare ciò, il risultato lo vedremo, voci di corridoio dicono che sarà il più veloce del mercato. Per ora sappiamo di certo che ci saranno cinque tavole nel prodotto, una ricercata ricostruzione dei rimbalzi della pallina, e un sito internet www.higscore.com, dove confrontare il vostro punteggio massimo con quello di tutti i giocatori del mondo; non sarebbe certo una brutta cosa potersi vantare di essere il giocatore di flipper più bravo del mondo!

Non possono mancare i vari settaggi del caso, come la gravità, la sensibilità del tilt, il rimbalzo duro o morbido e ovviamente il numero di palline. Sembra che stia nascendo bene... staremo a vedere.

Bugriders

In un lontano regno l'imperatore viene ucciso, al suo posto verrà eletto il vincitore del campionato di deathmach. I concorrenti sono piccoli esserini, divisi in cinque razze differenti, alla guida di vari insetti; chi di loro diverrà il nuovo capo del pianeta?

Potremo apprezzare molte cose in questo prodotto: per esempio la possibilità di giocare in "Split screen", modalità che fa molto bene al multiplater, oppure i più esigenti potrebbero gradire la risoluzione grafica massima, che vanta di una palette a elevata definizione. Insomma, non sembra un titolo sterile, le idee ci sono, ora vedremo come verranno sviluppate. I "bug" sono divisi per categorie, con la segnalazione degli attributi, ma poi non sarà totalmente da escludere che si possano migliorare e personalizzare... L'unica grossa incognita, che per questi giochi molto spesso è decisiva, è il motore grafico, problema già trattato per altri titoli simili, con un motore lento o fatto male un gioco come Bugriders perderebbe troppi punti.

A cura di Alfredo "Saffus" Nardone (pcgame@mail.viva.it)

Hordes

Nel regno di Almacar stanno succedendo gravi e impressionanti rivolte politiche, le fazioni si sono divise e si danno battaglia.
Ecco a voi Hordes, un prodotto a metà strada tra strategia e RPG. Potrebbe essere solo l'ennesimo clone di C&C, ma anche se così fosse, le particolarità e diversità che prospetta fanno venire voglia di sedersi davanti al PC, iniziare a giocare e dimenticarsi del resto del mondo per una nottata…
Finalmente si potrà interagire con il fondale, facendo terra bruciata di alberi, case e colline. Si potranno utilizzare allo scopo i molti mezzi messi a disposizione e un territorio sempre diverso, grazie al fatto che verrà autogenerato al momento dall'intelligenza artificiale. L'idea di fondo è la stessa dei vari C&C, a quanto pare: ovvero la conquista del mondo, che si effettua di solito sconfiggendo le altre fazioni che vi si oppongono. Il territorio sarà diviso in 35 locazioni, a voi l'arduo compito di devastare ogni cosa che si muove sul terreno di questo nuovo gioco, che avremo modo di apprezzare tra qualche mese.

Mace: The Dark Age

Son tornati i tempi cupi, ora che il mondo videoludico resta attonito e basito davanti a questo gioco che unisce il piacere del PC alla grafica da console. Uno di quei giochi dove puoi sfidare i tuoi amici all'ultimo colpo di spada, e chi gioca insieme a qualcuno sa benissimo quanto questo genere di giochi sia apprezzato, sia per la minima difficoltà che presenta sia per la bellezza e immediatezza del genere.
Con una veste grafica di tutto rispetto MTDA si presenta da solo: effetti speciali, come le esplosioni o le scie delle spade, nuovo motore 3D che supporta anche vari tipi di acceleratori, sedici personaggi da scegliere e un interazione spettacolare con l'arena da battaglia, non sarà più il classico, piccolo ring!
Tante e nuove emozionanti novità ve le sapremo dare in seguito, fidando nella vostra pazienza e attenzione; anche in questo caso non esisterebbe peggior cosa che un motore scadente, d'altronde non tutti possono avere un PC a energia nucleare, e i programmatori dovrebbero tenerne un attimo conto.

Mageslayer

La GT Interactive sembra proprio lanciata, il numero di titoli presentati a questo ECTS è davvero impressionante.
Uno di questi è Mageslayer, un videogame dalla formula molto innovativa, soprattutto dovuta al tipo di gioco: partendo dall'idea base del classico Rpg, i programmatori hanno voluto sperimentare una nuova idea, la visuale infatti sarà dall'alto, e cosa ci si poteva aspettare dai padri di Hexen?
Come minimo un'idea particolare e interessante al tempo stesso.
La potenza che arriverà ad avere il personaggio col proseguo della sua storia sarà devastante; sono state inventate molte e bizzarre magie e una grande quantità di armi e armature, che porteranno il protagonista a sconfiggere tutti i nemici che incontrerà nei venticinque livelli dei cinque mondi per ora disponibili.
La risoluzione grafica sarà d'eccezione e probabilmente saranno supportate anche schede 3D, nessuna notizia in fatto di Chip 3Dfx, speriamo che col passare delle settimane ci siano nuovi aggiornamenti.
Sarà attivato anche un servizio Internet che potrà tenere fino a sedici giocatori in multiplayer, un parallelo di Battle.net, e un diretto antagonista, come del resto lo saranno Mageslayer e Diablo 2.

Mortal Kombat Mythologies

Un titolo inaspettato della scena videoludica, un misto che non si capisce bene se l'idea è un colpo di genio o se sarà invece un flop in partenza.
Questo prodotto unisce al gioco Mortal Kombat, che tutti benissimo conosciamo, vari caratteri Rpg.
Il protagonista sarà Sub-Zero, vecchia conoscenza di MK - chi non si ricorda il ninja del ghiaccio.
La scena passerà quindi, da momenti di combattimento, con gli altri personaggi della saga e in più quelli nuovi di MK4, titolo molto atteso, a momenti di esplorazione.
Sub-Zero dovrà raccogliere oggetti, pozioni e arrampicarsi, proprio come in Prince of Persia, gioco vecchissimo per PC.
Saranno affiancate al gioco delle ottime sequenze FMV, che vi informeranno sulla storia del passato e su quella del presente.
L'audio sarà, come al solito, molto suggestivo, con musiche d'ambiente e il classico rumore delle ossa che si spezzano durante il combattimento.

A cura di Alfredo "Saffus" Nardone (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Maximum Force

Il creatore di Area 51 non si da per vinto, si è rimesso al lavoro e tra qualche mese potrete avere sui vostri PC Maximum Force, un nuovo shoot'em up, che vanta grandi prestazioni. La scena del gioco è tra le più simpatiche, pensate che voi siete un killer che deve distruggere un organizzazione di terroristi, e già qui la lotta è impari, pensate poi che questi cattivoni vogliono distruggere il mondo con un grosso attacco nucleare, come se non bastasse hanno intenzione di controllare le menti di tutto il mondo con una speciale droga, non per essere cattivi, ma il programmatore di A51 deve aver avuto brutti sogni in quest'ultimo periodo... Le locazioni da colpire saranno tantissime, molti bonus e armi "blastone". Saranno unite alla ricetta anche entusiasmanti sequenze FMV.
Aspettiamo quindi prima di giudicare, ricordando che questo genere non è certo tra i più amati, per l'effettiva difficoltà a sparare con il mouse o col joystick, ma tutto può sempre accadere.

Prey

Dinamico, violento, vibrante, futuristico. Nato per Windows 95, con risoluzione delle texture a 16-bit e un nuovo motore grafico...ecco il biglietto da visita del nuovo prodotto della 3D Realms: Prey, un gioco che affonda le sue radici nella fantascienza pura. Dovrete combattere tre razze aliene, e sarete provati su tutta la gamma delle vostre qualità, mai nessun gioco vi metterà così a dura prova. Senza contare il fatto che, anche per questo titolo, sarà disponibile un servizio Internet; pare fortunatamente che questo stia diventando lo standard e questo è uno dei pregi della concorrenza. Muoversi in un universo molto cupo e misterioso, risolvendo quesiti di ogni tipo, passando da scene di sangue violento a dilemmi complicati, in una magica atmosfera che vi coinvolgerà. Si presenta bene, il nostro caro Prey, e spero che tutti noi potremmo godere di questo prodotto al più presto, anche se comunque, stanno per arrivare una valanga di giochi nuovi, e come disse un signore con la testa sulle spalle "ne rimarrà soltanto uno", d'altronde non tutti i CD riescono col buco!

Rebel Moon Rising

RMR il primo shoot'em up programmato esclusivamente per processori MMX, utilizza infatti un sistema di accelerazione molto potente, dovuto anche all'alta definizione della grafica, pensate, fino a 65mila colori!
Senza contare che è stato molto curato il light sourcing, per rendere meglio l'atmosfera cupa della luna.
Il luogo delle vostre devastazioni sarà proprio la luna, che dopo una lunga trattativa, ha deciso di staccarsi dalle nazioni unite terrestri e diventare un pianeta autosufficiente.
Voi, come difensore di questa libertà dovrete combattere chiunque la metta in pericolo.
Ovviamente, come in tutti questi giochi, avrete a disposizione un arsenale immenso di armi, che potrete scaricare in corpo a un numero altrettanto alto di nemici. Sarà supportato un multiplayer fino a otto giocatori, e un servizio Internet, già presente, includendo anche la Voice Regognition Tecnology, che vi permetterà di parlare ai vostri compagni tramite un semplice microfono.

Sensible Soccer 2000

Ritorna tra noi un o dei titoli più amati della scena mondiale videoludica, chi di voi non ha mai giocato a Sensible Soccer, su PC o Amiga?
E adesso torna anche lui, ovviamente rivisitato totalmente per stare al passo con la tecnologia di adesso: sarà infatti in 3D e non avrà nulla da invidiare a Fifa 97. I giocatori saranno poligonali e per realizzarli è stato utilizzato il Motion Capture, così da simulare perfettamente i movimenti del giocatore, per questo scopo si sono prestati i tre migliori giocatori del mondo Pietro Paolo Virdis, Ancelotti e Tacconi, che tuttora giocano in nazionale con Platini.
Sarà possibile creare tattiche particolari e, se è il caso, potrete anche modificarle durante il gioco.
Ci saranno ovviamente anche tutte le leghe e i campionati del momento, e potrete anche crearne dei vostri.
Per finire è stato studiato a dovere il controllo del giocatore, per non perdere quello che era il pregio maggiore di SS, ovvero la giocabilità che ha fatto la sua fortuna e che probabilmente la farà di SS2000.

A cura di Alfredo "Saffus" Nardone (Pcgame@mail.viva.it)

Stealth Reaper 2020

La situazione mondiale è critica, il mondo è sconvolto da terribili guerre e nel primo ventennio del nuovo secolo ci sono stati quindici milioni di morti, il governo non esiste e non ci sono quasi più forze militari, i libri di storia tra poco non serviranno più a niente… questa è la scena del gioco, sembra l'inizio di Ken Shiro oppure un remix della canzone dei Timoria, a me sembra solo che porti un po' di iella.
Fortunatamente, un gruppo di politici e studiosi si riunisce, mette insieme tutto il capitale disponibile e costruisce lo Stealth Reaper, l'arma della salvezza e voi ne sarete alla guida.
I comandi dello SR sono semplici e chiari, così da riuscire a volare con tranquillità senza impazzire con mille pulsanti, ci saranno tante missioni emozionanti e potrete cimentarvi con i vostri amici in sfide mozzafiato, senza la paura di annoiarvi.
Seguite questo titolo nei prossimi numeri, poiché si prospetta molto interessante, con più dati vi sapremo dare una visione più globale e precisa, non mancate!

The War of The Worlds

La guerra dei mondi si basa sull'omonimo album di Jeff Wayne. Questo è un gioco strategico, in 3D, in stile Risiko, non ci sono missioni e non è presente l'autogenerazione del territorio, il mondo è suddiviso in zone, che si possono perdere e recuperare in seguito, come del resto le truppe. TWTW rappresenta la guerra tra la terra e Marte, è possibile scegliere una delle due fazioni, queste presentano caratteri totalmente diversi, come sviluppo tecnologico, carisma delle truppe, ma nel complesso sono equivalenti, starà alla vostra bravura riuscire a usare al meglio le risorse del vostro pianeta, qualunque esso sia.
Per questo gioco sono stati utilizzati diversi effetti grafici, dal light sourcing, allo shadow casting. È poi presente un orologio interno, in questo modo le battaglie potranno essere combattute in qualsiasi ora del giorno e in qualsiasi stagione, il che rende il tutto molto appassionante. Sono comprese le tracce audio dell'album di Wayne a cui TWTW è ispirato più alcuni inediti.

Unreal

Per Natale dovrebbe arrivare uno dei giochi più attesi di questo periodo, figlio di un genere molto apprezzato, per la sua immediatezza, Unreal si candida al premio "macella che ti passa" 1997.
Sarà supportata la tecnologia MMX, per rendere fluido l'impegno che i programmatori hanno riposto nella grafica e nel sonoro, in quanto alla prima abbiamo una risoluzione che arriva fino a 24 bit, per il secondo ci si aspettano musiche spettrali e fx da urlo.
Probabilmente uscirà, assieme al prodotto, un editor di livelli che dovrebbe garantire una maggiore longevità.
La storia di questo gioco è abbastanza scarna, anche perché non è fondamentale, vi basti sapere che il tutto si svolge su una base stellare in orbita e che dovrete risolvere anche piccoli dilemmi e puzzle.
Ovviamente sarà aperto un sito Internet per giocare in multiplayer, questo è logico, anche perché in caso contrario verrebbe meno al confronto con i suoi diretti antagonisti: Quake e Duke 3D.

Youngblood

Dovrete guidare la vostra squadra di Youngbood attraverso undici missioni che uniscono l'azione pura e il combattimento a elementi propri dell'Rpg. Le ambientazioni che dovrete visitare sono tra le più varie, dai vulcani, ai deserti, per finire nelle paludi del Terai.
Ovviamente, i nemici si faranno più forti mano a mano che le missioni passano, e voi dovrete essere abili giocatori per sconfiggerli, anche perché, infine, arriverà lo scontro finale dove dovrete eliminare il malvagio Giger e il traditore Dr. Leviticus.
Senza parlare del fatto che dovrete trovare prima di loro il codice della Dracma, che racchiude il segreto della dominazione del mondo.
Avrete a vostra disposizione undici Youngblood, tutti differenti e particolari, con i quali dovrete comporre un gruppo da sei, che sarà il vostro manipolo di eroi.
L'audio potrà fruire di commenti parlati e fx molto caratteristici.
Il gioco dovrebbe essere di prossima uscita, seguiteci per le prossime calde notizie su questo titolo.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@CONTATTO.IT)

Diablo II

La notizia della concretizzazione, purtroppo non imminente, del seguito di Diablo, devo dire che è riuscita a intaccare la mia proverbiale flemma e tranquillamente ammetto di essere in attesa, già da ora, di questo titolo.
Tutto questo a scatola chiusa, o meglio con le poche, ma significative informazioni che la Blizzard ha rilasciato. Innanzi tutto, non più solo tre tipologie di personaggi, ma ben cinque, ognuna con le proprie peculiarità e nuove abilità, irraggiungibili, ai livelli più avanzati, per le altre classi.
Non dovrebbero mancare: nuovissime e sgargianti armi e armature, quest, mostri, incantesimi e un gran numero di personaggi non giocatori con cui interagire. Sembra saranno largamente ampliate le terre esplorabili: avrete cioè a disposizione ben cinque villaggi densamente abitati da esplorare, con relativo gran numero di Dungeon sottostanti generati a caso in ogni partita come nel primo episodio. Come se questo non bastasse, un'altra pulce nell'orecchio è data dal nuovo sistema di combattimento adattabile alle singole classi di personaggi e vari perfezionamenti promessi all'ormai famoso Battle.net. Probabilmente, vi sto parlando di uno dei seguiti più attesi e forse più lontani.
Si prevede l'uscita per il tardo 1998.

Starcraft

Dovrebbe essere non troppo lontana, parlo della fine di quest'anno, l'uscita di Starcraft. Perciò, tutti i condottieri virtuali si tengano pronti ad impugnare le redini di una razza aliena per la conquista e vittoria totali controllando Terras, Protos e Zerg, tre diversissimi popoli da poter guidare, in modo sensibilmente diverso; questo perché troverete ogni popolazione dotata di caratteristiche uniche e differenti; non mi riferisco esclusivamente a ciò che riguarda specie e adattabilità ai vari ambienti e situazioni, ma anche a livello e orientamento tecnologico. Quasi tre strategici in uno, dove la lunga strada verso la vittoria sarà costellata di ben trenta missioni e da uno storyboard ovviamente dipendente dalle razze prescelta. Merita una citazione anche l'editor promesso, molto simile al modello già presente in un altro prodotto Blizzard, dovrebbe permettere la creazione di vere e proprie campagne, grazie alle molteplici opzioni tra le quali sembra spiccheranno: l'eleborazione di suoni, di immagini e via dicendo. Accesso a Battle.net ovviamente supportato per tutti i fortunati possessori di modem.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Alcune delle sagge parole spese da Allen Adham, mega presidente e fondatore della Blizzard, in proposito di WA sono state: "Il nostro scopo è riprendere gli elementi che fanno grande un'avventura grafica. Sarete catapultati nel mondo di Warcraft con una trama complessa, grande interazione e vastissime esplorazioni. Per la prima volta, il giocatore si troverà a interagire con le orde di Orchi, imparando moltissimo riguardo alla loro storia e ai loro ideali. Questo prodotto approfondirà l'universo di Warcrat e getterà le basi, a livello di storia, per titoli futuri". Certo che se lo dice lui sarà vero, dal canto mio vi informo che nei panni di Thrall, giovane orco ripudiato dalla sua specie, dovrete girare in lungo e in largo la terra di Azeroth, radunando tutti i vostri simili persi e disperati, per ricostituire un'armata in grado di sconfiggere gli odiati umani. Sessanta locazioni in sette regioni della vostra terra e settanta personaggi con cui interagire sono i "numeri" più importanti di questo prodotto. Praticamente un successo ancora prima che esca.

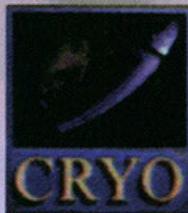
NOVA LOGIC

A CURA DI CARLO SANBRUNA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Armored Fist 2

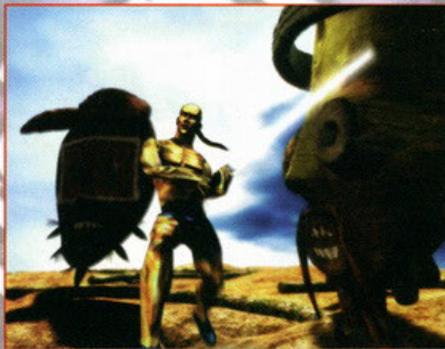
Il sequel di Armored Fist è oramai in dirittura d'arrivo e ci proietta sui campi di battaglia dell'immediato futuro alla guida di un inesorabile mostro d'acciaio: il carro da battaglia M1A2 Abrams. Comandante, pilota o cannoniere? A voi la scelta: sono difatti questi i ruoli che è possibile rivestire all'interno di questa portentosa ed innovativa macchina bellica. Nel nuovo prodotto della Novalogic è consentito controllare singolarmente ciascun veicolo o impartire ordini all'intero plotone in modo da coordinare al meglio le operazioni come si conviene in ogni moderna guerra di movimento. Oltre 35 missioni spartite in 4 diverse campagne che vedranno acciaio e sangue versati su sabbie roventi, nevi perenni, intricate giungle e pianure ubertose sembrano garantire a questo titolo una longevità non indifferente abbinata ad un accuratezza simulativa che stando alle dichiarazioni del produttore sembrerebbe sbalorditiva.
Da segnalare tecnicamente parlando la curatissima grafica in SVGA, disponibile in 3 diverse risoluzioni, il nuovissimo motore grafico 3D Voxel Space 2, evoluzione del primo Voxel Space che tanto fece scalpore all'epoca in coincidenza con l'uscita di Comanche: Maximum Overkill e in seguito divenuto una peculiarità esclusiva dei titoli Novalogic, e l'audio in Dolby Surround. Supporto per processori MMX e possibilità di scontri multiplayer fino a una massimo di 8 giocatori via Internet o LAN e sfide a due via cavo seriale o modem completano il tutto.

F22 Raptor

Su questo titolo la Novalogic ha mantenuto per lungo tempo il più stretto riserbo e non erano molti i dettagli trapelati finora.
Ebbene F22 Raptor potrebbe a prima vista sembrare un seguito "fuori sequenza" del precedente "F22 Lighting II" di cui la Novalogic ha annunciato di aver venduto oltre 350.000 copie. Ma mentre il precedente titolo doveva gran parte del suo successo alla sapiente bilanciatura tra azione arcade a pretesa simulativa che lo rendeva appetibile anche ai neofiti del genere questa nuova release si rivolge prevalentemente ai fanatici della simulazione di volo in senso stretto. Sicuramente da questo punto di vista la Novalogic non sembra affatto destinata a deluderci avendo probabilmente disposto dei reali modelli di volo dell'aereo omologo, presentato ufficialmente dalla USAF solo nel mese di aprile e della cui cerimonia di inaugurazione la software house californiana era uno sponsor ufficiale nonché gradita ospite. L'intelligenza artificiale notevolmente potenziata sia dei caccia nemici che dei compagni di squadriglia, l'autenticità esasperata della simulazione, un azione di gioco strutturata in un filone narrativo ben congegnato e strategicamente plausibile, l'esclusivo engine 3D Voxel Space 2, la possibilità di cimentarsi in dogfight multiplayers (fino a un massimo di 8 giocatori) sembrano decretare F22 Raptor quale titolo di sicuro interesse, presto in arrivo su macchine dotate di sistemi operativi Windows 95.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@CONTATTO.IT)

The 3rd Millenium

I più pessimisti vedono il nuovo imminente millennio come un'era dove si aggraveranno i già enormi mali dell'umanità. La Cryo se ne preoccupa fortemente, ed è per questo che vi metterà in mano l'umanità, o meglio all'inizio "soltanto" un continente, per ben cinquecento anni. In uno strategico dalle fortissime contaminazioni gestionali, dovreste trovare un motore di concezione rivoluzionaria, in grado di adattarsi alle vostre scelte e creare, in base a queste, infiniti personaggi tridimensionali. Uno scenario (dove avrete la possibilità di visualizzare la riproduzione in grafica isometrica di un'area di cinquanta chilometri) sarà popolato da abitanti creati in base alle reali proiezioni del censo (quale!?! NdBDM) e comprenderà centinaia di sconvolgimenti di tutti i tipi: dalla politica, alla religione. Si prospetta, in sintesi, come una gestione totale alla Civilization. Resta da vedere quali saranno i reali poteri e soprattutto la libertà di cui si potrà disporre all'interno di questo titolo. Sarà l'autunno a portare a noi questo interessante prodotto.

Dreams to Reality

C'era una volta un mondo antico dove uno dei 4 sacerdoti guardiani del pozzo da dove si sviluppano i sogni è stato corrotto dalle forze del male. Voi, impersonando il giovane Duncan, dovrete recarvi in questo mondo fatto di sogni e salvare la situazione. Tra parentesi, non è solo il mondo dell'immaginario in pericolo, ma ovviamente anche quello reale. Muovendovi in un'ambientazione 3D ai confini della realtà (magari troverete cose che avete effettivamente sognato!) dovrete: correre, saltare, nuotare, volare, combattere, lanciare incantesimi, interagire con personaggi amichevoli, nell'illogico ambiente studiato in modo da ricordare per certi versi un "Tomb Raider" molto astratto e con un personaggio principale "homo". Ogni risorsa a vostra disposizione dovrà essere impiegata nella maniera giusta. 100 e passa locazioni da esplorare, combattimenti e un altro centinaio di "esseri" con i quali interagire. Viene anche promessa un evolutissima intelligenza artificiale in grado di far evolvere nemici e alleati durante la partita, e la possibilità di lasciare il proprio corpo e diventare un'anima pura, con tutti i vantaggi del caso. Fine Autunno, anche per 3Dfx.

Ubik

Cari amici lettori, concorderete con me se dico che il buon Philip K. Dick non si può certo dire un cretino. A lui dovete Blade Runner e Total Recall, quindi se vi parlo di Ubik come del titolo preso dall'omonima opera di questo autore, ammetterete che le premesse sono buone. In una New York del 2019 che peggio non si può, bande di agenti mercenari combattono una sanguinosa battaglia (fortunatamente mossa da grandissimi ideali) per il potere e i soldi. Al comando di una di queste squadracce, scommettiamo chi c'è? In un mix tra muscoli e cervello, non sarà facile destreggiarsi e prevalere contro nemici sempre più ostici, grazie ad una IA apparentemente molto curata. La scelta dei componenti del team, missione per missione, tra gli oltre sessanta personaggi animati con l'ausilio del Motion Capture su veri agenti speciali, è solo uno degli aspetti gestionali da tenere presenti. Trenta tipi di armi e sessanta tipi di poteri paranormali, faranno un gran casino nell'universo costituito dai quindici livelli di gioco previsti. Probabilmente irromperà verso fine anno sui vostri PC. E ricordate il motto del gioco: i guai sanno sempre dove sei.

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (MULDER_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Grand Theft Auto

Un gran gioco direttamente dalla dma design che vi permetterà di guidare qualsiasi tipo di veicolo... sì, lo so che vi starete chiedendo qual è la novità... ebbene potrete, ripeto, potrete guidare più di una dozzina di veicoli differenti ma... solo dopo averli rubati, si avete proprio capito bene!!! Volete guidare una bella macchina o un autobus? Non avrete problemi a farlo se prima le "soffierete" ai legittimi proprietari... ma il divertimento non si ferma qui, infatti, avrete anche modo di passare con i semafori rossi, parcheggiare nei pressi dei divieti di sosta, andare oltre i limiti di velocità, suonare in continuazione il clacson per fare più rumore possibile, vi può bastare ora?

Attraverso tre differenti città tutte da esplorare avrete il vostro bel d'affare a risolvere le missioni che di volta in volta vi saranno assegnate, mi sembra giusto sottolineare la vostra completa autonomia nel fare tutto quello che vi sembrerà giusto (lecito o no) al fine di riuscire nella missione; l'uscita del gioco è prevista per novembre.

Special Ops

Questo spara e fuggi in prima persona in tempo reale vi permetterà di cimentarvi in pericolose operazioni militari che dovrete eseguire al fine della buona riuscita delle missioni che vi assegneranno.
Il gioco avrà un punto di forza nella splendida grafica 3d dagli effetti speciali cinematografici che vi consentirà di immergervi realmente nel campo di battaglia come soldato scelto dell' US Army Airborne Rangers.
Special ops includerà missioni del tipo: attacchi di rappresaglia, liberazione d'ostaggi, contrattacchi a postazioni terroristiche, raid e operazioni di distruzione. Il gioco vi consentirà di scegliere la vostra squadra d'azione ed il livello di difficoltà; sarà disponibile per marzo del 1998.

You don't Know Jack

Avete mai sognato di partecipare ad un quiz televisivo? Magari un quiz non troppo serio ed un pochino irreverente? Se la risposta è sì con ydkj avete trovato pane per i vostri denti... Questo prodotto innovativo è completamente dedicato a Jack Cake protagonista di un quiz televisivo molto trasgressivo difatti, proprio per questo il noto presentatore viene solitamente bombardato dalla critica... ma questo a noi non interessa... l'unica cosa che vi deve interessare è che per giocare con Mr. Cake dovrete aspettare la sua uscita nel marzo del 1998 ed in più sarà meglio che vi muniate di cash (solo virtualmente, ovvio!!!)
Ed una buona dose d'ego...

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@CONTATTO.IT)

Bust-a-Move 2

Direttamente dal passato più remoto e dall'infanzia ormai svanita, tornano Bub e Bob, i due draghetti più strani mai apparsi su un computer.
Tra l'altro, già protagonisti del remake del loro famosissimo coin-op per PC, questa volta torneranno in un bellissimo puzzle game, atteso seguito di Puzzle Bubble con un'infinità di nuovi livelli a dir poco cervellotici. In un'area di gioco simil Tetris, dovrete far combaciare bolle dello stesso colore sparandole dal basso verso l'alto, prima che troppe si accumulino e il tempo si esaurisca.
Non si tratta di un genere di gioco amato da moltissimi, tuttavia, dopo ore e ore di splatter più puro o intricatissimi puzzle, perché non cimentarsi in un'ora di sano divertimento a colpi di bolle? Visto "l'enorme impatto grafico" temo che i tempi di preparazione saranno lunghi. Rimanete su questo canale e come sempre PCGP vi farà sapere tutto e prima.

Turok

Turok è un baldo e aitante giovanotto, che di trova a svolgere un compito, come sempre non dei più facili, salvare il mondo dalla altrettanto consueta schiera di esseri poco raccomandabili. L'ambientazione non è ai nostri giorni o nell'immediato futuro o passato, bensì in luogo poco rassicurante dal nome di "Lost Land". No, il "regista dei dinosauri", come si potrebbe simpaticamente soprannominare Spielberg, non centra nulla, al contrario delle miti bestiole che ha riportato alle luci della ribalta. Si da il caso che il "bambino grande" da voi impersonato sia una specie di cacciatore di dinosauri; qui sta il punto, grazie a questa informazione si deduce che dovrete sparare prima di parlare; precisamente in uno sparatutto tridimensionale (indovinate voi in che rapporti con le schede 3D), dove potete svolgere il vostro lavoro con l'aiuto di ben quattordici armi avanzatissime. Dopo aver atterrato un po' di bestioni, dovreste scoprire che dei perfidi androidi vogliono comportarsi male con il vostro pianeta, e allora giù botte anche lì. Tutto chiaro no?

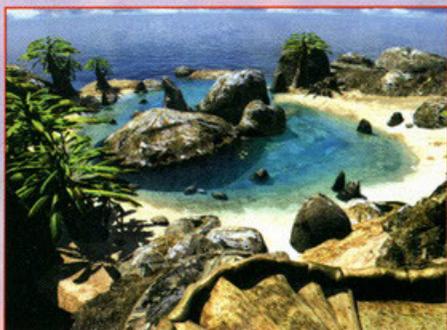
Forsaken

Se Forsaken manterrà le promesse, mettervi la volante di una moto non sarà più la stessa cosa. Si tratta, infatti, di un simulatore bellico-motociclistico-futuristico, dove la principale attività sarà quella di porre fine alle avventure degli altri concorrenti. In più di una dozzina di circuiti, con veicoli al limite della fantasia, l'adrenalina e il sangue dovrebbero scorrere a fiumi, ben coadiuvati dalle atmosfere molto cupe promesse. La grande varietà e impostazione degli avversari dovrebbe essere uno dei maggiori punti di forza di questo gioco; pensate ben dodici corridori, tra cui molti pazzi furiosi o addirittura robot impazziti, tutti sviluppati attentamente con una personalità e comportamenti fortemente differenziati, ma soprattutto dotati di una buona intelligenza artificiale. Non mi è dato di sapere altro per ora, eccetto che le prestazioni sembra saranno veramente sbalorditive, nella versione ottimizzata per tutte le schede acceleratrici che popolano il nostro variopinto universo. L'arrivo è previsto per la fine dell'anno.

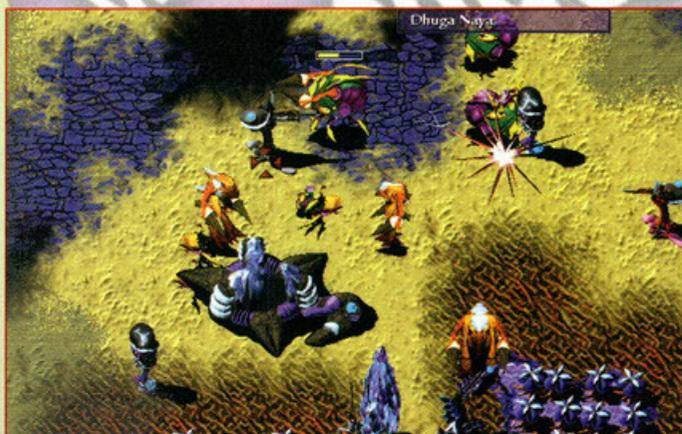
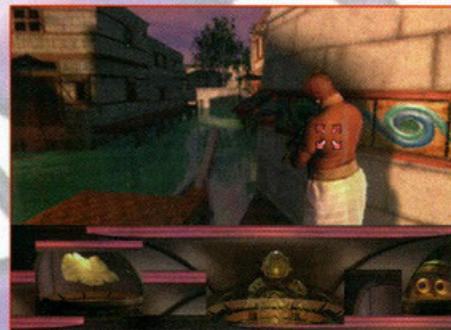
NFL Quarterback Club '98

Sicuramente il pezzo forte di questo titolo è la collaborazione con un pilastro dei Green Bay Packers' Brett Favre, nella realizzazione del prodotto. Sicuramente il buon giocatore ha fornito tutta la sua esperienza e competenza riguardo allo studio delle dinamiche di gioco ed elaborazione degli schemi. Pure alla credibilità dei movimenti dei giocatori sembra sia stata dedicata particolare cura; la Acclaim promette partite che dovrebbero sembrare quasi vere. La gestione dei singoli match dovrebbe poter consentire la pianificazione di molti accorgimenti tattici, oltre naturalmente alla parte arcade in cui comanderete il giocatore col pallone sottobraccio. Statistiche aggiornate della stagione e dei singoli giocatori, dovrebbero permettere ai maniaci dei numeri di essere soddisfatti. NFLQC'98, si presenta a prima vista come un degno rivale della serie EA Sports, tuttavia i giudizi e le lodi dovranno essere meritate "sul campo".

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Riven

L'attesa spasmodica intorno a questo titolo (lo ricordo: si tratta del seguito ufficiale di Myst) sta raggiungendo livelli che precedentemente erano stati toccati soltanto per l'arrivo di Quake (esagera! NdBDM). Una campagna pubblicitaria basata su immagini molto evocative e un sito Internet continuamente aggiornato sugli sviluppi di questo capolavoro annunciato hanno creato un'aspettativa notevole. Come sempre in questi casi mantenere le aspettative col passare del tempo diventa sempre più difficile; ma se i programmatori della Cyan lavoreranno bene, il successo non potrà mancare. Riven sarà ambientato in un mondo molto più grande di quello del suo predecessore (sembra siano state realizzate qualcosa come 4000 immagini! Più del doppio rispetto a quelle usate per Myst) e comincerà là dove Myst terminava. Nonostante questo pare non sarà necessario essere a conoscenza degli avvenimenti del primo capitolo della serie per poter gustare il secondo. Molte più isole da esplorare ed enigmi che metteranno alla prova anche i più accaniti del genere faranno venire l'acquolina in bocca agli appassionati. Al momento Riven è stato quasi completato, quindi la speranza è quella di vederlo sui nostri schermi entro la fine dell'anno.

The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Terzo capitolo della saga dei viaggi spazio temporali che prosegue in qualche modo la trama del gioco precedente: Buried in Time (del quale ancora ricordo con piacere l'esplorazione del laboratorio di Leonardo Da Vinci). La Red Orb, in collaborazione con i "Presto Studios", ci offre l'opportunità di calarci nei panni di Gage Blackwood e di occuparci dei problemi inerenti la sospensione del TSA (Temporal Security Agency) causata dallo scandalo provocato dall'agente 3 nel gioco precedente. L'interfaccia è stata snellita e migliorata al fine di ottenere una giocabilità ottimale e di aumentare il senso di immersione all'interno dell'ambiente 3D. JP3 conterrà oltre 90 minuti di sequenze filmate che aiuteranno il giocatore a seguire l'evolversi della trama. Tali sequenze sono state realizzate con l'ausilio di attori professionisti guidati da un vero regista, tutto a favore di un maggiore realismo e di una resa più convincente. Il gioco sarà, come ho già detto poco fa, un ideale proseguimento del capitolo precedente, ma anche in questo caso (come per Riven) non sarà necessario aver giocato Buried in Time per poter affrontare questo nuovo capitolo.

Warbreeds

Warbreeds è il primo gioco prodotto interamente dalla Red Orb senza l'aiuto di team di sviluppo esterno e si tratta di uno strategico in tempo reale alla C&C (ma pensa un po'…NdBDM).
Dato che ultimamente questo genere è forse un pizzico sovraffollato di titoli starà a noi scafatissimi videogiocatori stabilire se Warbreeds è o non è un gioco buono. Così, a prima vista, le premesse sembrano buone: la civiltà Yedda si trova alle prese con una razza di bestie mutanti che, ironia della sorte, essi stessi hanno creato geneticamente. Nel gioco potremo decidere quale razza controllare tra le quattro presenti, e sembra non sarà presente l'ormai tradizionale raccolta e gestione delle risorse economiche e alimentari. Diversamente il nostro scopo sarà quello di impossessarci del materiale genetico nelle mani dell'avversario e usarlo a nostro piacimento nella creazione di nuove e più potenti unità; queste ultime, infatti, potranno essere molto diverse tra di loro in base a come opereremo sulla loro struttura genetica.
Le molte unità, un editor di livelli e un supporto per otto giocatori in multiplayer dovrebbero permettere a Warbreeds di combattere ad armi pari con l'agguerrita concorrenza.
Previsto per febbraio del prossimo anno.

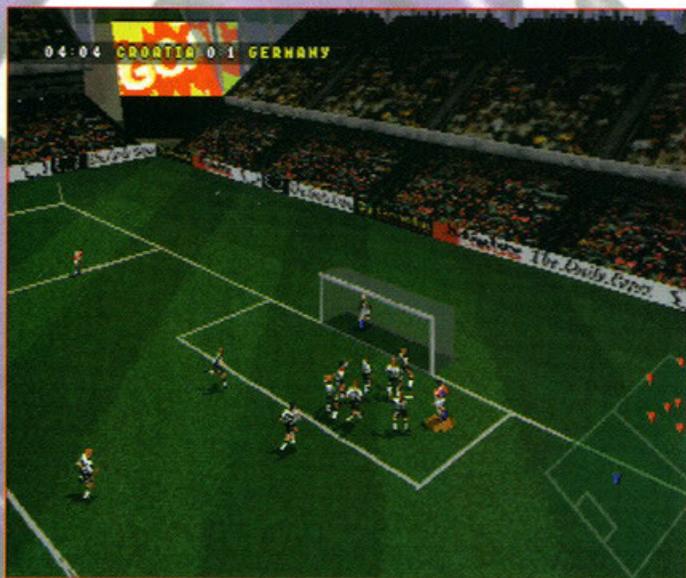
Extreme Warfare

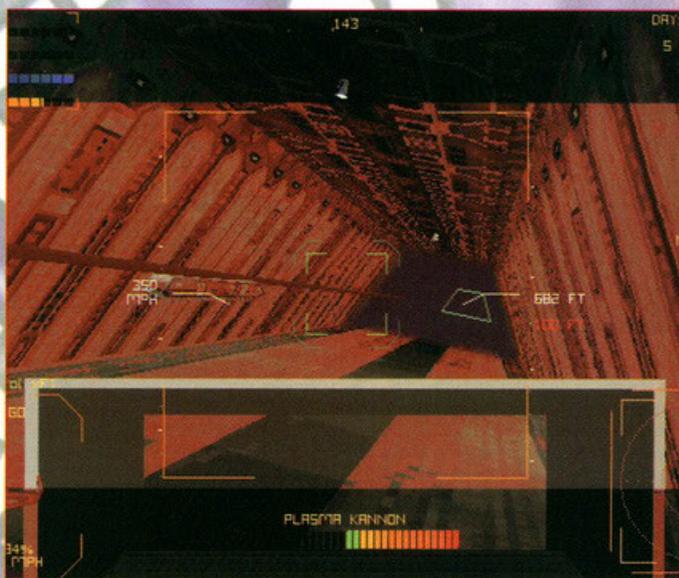
Sviluppato dalla Trilobyte (quelli di The 7th Guest) EW si propone come concorrente diretto di Ultima Online; spostando però l'azione dal fantasy al futuristico.
L'approccio strategico al gioco consentirà a giocatori di tutto il mondo di creare alleanze e battersi contro le fazioni avversarie oppure semplicemente di sfidarsi l'un l'altro in duelli all'ultimo sangue. A differenza di Ultima, EW supporterà anche il gioco in single player, ma è più che evidente che l'intero progetto è stato realizzato con in mente la modalità a più giocatori su Internet. A tale scopo la Red Orb metterà a disposizione la "Red Orb Zone" per consentire, a tutti quelli che lo desiderano, di combattere e prendersi a mazzate in rete. Graeme Devine, presidente e capo programmatore della Red Orb, afferma quanto segue: "A tutti noi piacerebbe sederci accanto a un fuoco e raccontare di come abbiamo ucciso un drago durante un nostro viaggio in terre lontane: la comunità online ha bisogno dei suoi draghi e io sono felice di fornirli" (poco ambizioso eh? NdBDM). Previsto per l'estate del prossimo anno.

Take No Prisoners

TNP è un gioco di combattimento sviluppato dalla Raven Software, gente che la sa molto lunga in fatto di giochi d'azione. A differenza di come ci si potrebbe aspettare (forse un clone di Heretic?) il gioco ha una visuale dall'alto e questo, secondo i programmatori, dovrebbe essere uno dei punti di forza, grazie anche a uno speciale sistema di rotazione della visuale che consentirà al giocatore di tenere sotto controllo un'ampia zona dell'area circostante e reagire di conseguenza alle minacce. Nel ruolo di un certo Slade dovremo attraversare paesaggi sconvolti dall'olocausto nucleare combattendo contro nemici, evitando trappole di ogni genere, risolvendo puzzle e utilizzando armi e veicoli di ogni genere fino a giungere alla scoperta del "Duomo" che si trova al centro di questo mondo. Ci saranno oltre venti livelli tutti inseriti in un unico mondo non lineare, 22 tipi diversi di nemici ognuno con caratteristiche differenti, 21 armi da utilizzare per i nostri massacri all'aria aperta e ben cinque veicoli con i quali spostarci. Sembra o non sembra interessante?

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

Actua Soccer 2

Eccoci qui…l'estate è finita, si torna a scuola e in generale si riprende la solita routine quotidiana che ci accompagna con variazioni più o meno marcate fino al luglio successivo.
Ma se c'è una cosa che ogni anno è tanto monotona nella sua puntualità, quanto varia nelle aspettative che suscita, è il campionato di calcio…tutti gli appassionati dello sport più popolare del mondo attendono trepidanti settembre e - da un qualche tempo a questa parte - a loro si sono aggiunti i giocatori di fantacalcio.
E anche quest'anno la Gremlin si prepara a stupirci con quello che sembra destinato a diventare il miglior gioco sul mercato (aspettando naturalmente l'uscita del suo avversario naturale…un certo Fifa 98).
Il secondo capitolo della serie Actua Soccer promette di stupire tutti gli appassionati con caratteristiche davvero incredibili: 64 squadre disponibili (speriamo ce ne sia qualcuna presa anche dal campionato italiano…e speriamo soprattutto che i giocatori abbiano dei nomi "cristiani"), la possibilità di esibirsi in 24 (!)
Stadi differenti (tutti caratterizzati da elementi caratteristici, che li rendono uno diverso dall'altro), un editor completo per personalizzare i nomi e le caratteristiche dei propri calciatori, un mare di diverse visuali, animazioni iper-realistiche realizzate grazie ad avanzate tecniche di motion capture – ma soprattutto – la garanzia di sembrare di essere su un vero campo da calcio! "sponsorizzato" da Alan Shearer (che ha prestato il suo nome e la sua immagine alla campagna pubblicitaria del titolo) e dai due cronisti inglesi Barry Davies e Trevor Brooking (che hanno entrambi contribuito alla realizzazione del gioco, registrando le cronache che fanno da sfondo alle partite), Actua Soccer 2 dovrebbe vedere la luce entro la fine del 97.

Hardwar

Wow…finalmente sembra che la Gremlin si sia decisa davvero a dedicarsi a qualcosa di diverso che non sia l'ennesimo episodio della serie Actua X.
Questa volta, infatti, sembra che dovrete vestire i panni di un futuristico agente, dedito a cercare i lavori più disparati, con l'unico fine di racimolare un gruzzolo sufficiente a permettergli di abbandonare lo squallido pianeta su cui vive:
sarete impegnati a salvare o scortare i vostri datori di lavoro, proteggendoli dai meno raccomandabili individui della galassia oppure diventerete dei commercianti o dei killer senza scrupoli; sappiate solo che l'unica cosa a cui dovrete badare sarà il fatto che dovrete sempre rispondere delle vostre azioni:
sia nei confronti della legge (nel caso decidiate di intraprendere una carriera criminale), sia verso i brutti ceffi e gli scagnozzi a cui darete del filo da torcere.
Cercate di guadagnare il più possibile, per poter equipaggiare
al meglio la vostra nave e riuscire così a far strada nel mondo del lavoro (…un po' come nella vita reale: è necessario armarsi al meglio! NdBDM).
Intere città realizzate con grafica poligonale 3D, possibilità di scegliere tra diversi veicoli, trame e sub-plot randomizzati per garantire un elevato livello di longevità al gioco e molto altro ancora.
Vi aspettano sul cd che troverete in tutti i negozi specializzati a partire dal marzo 1998.

Actua Golf 2

Ehi, ragazzi…questa estate in Inghilterra ho provato a giocare a golf (decisamente più diffuso ed economico rispetto all'Italia) e la volete sapere una cosa? È davvero più difficile di quanto sembri: far alzare la pallina e soprattutto farla andare lontano e diritto è un'impresa non da poco! Comunque, tornando alla Gremlin…sembra che la software house britannica abbia deciso di realizzare l'ennesima simulazione golfistica per i vostri amati PC. Actua Golf 2 cercherà di sbaragliare tutti i diretti concorrenti nel settore, presentando caratteristiche innovative anche nei confronti del suo predecessore (e meno male!). Possibilità di giocare in 6 diversi circuiti su cui testare la propria abilità; implementazione di grafica 3D a 360 gradi, che vi garantirà una totale libertà di movimenti su tutte le buche; filmati dei colpi più spettacolari e replay di tutte le azioni, visionabili da una qualsiasi angolazione ed opzione per il gioco in rete, che vi permetterà di sfidare fino a tre dei vostri amici contemporaneamente, saranno solo alcune delle peculiarità che dovrebbero rendere Actua Golf 2 un must per gli appassionati! Non mi resta che ricordarvi che il titolo sarà disponibile nei negozi entro il primo trimestre del 1998.

A cura di Diego "Douglas" Cossetta (douglas@aginet.it)

Actua Ice Hockey

E per gli amanti dell'hockey, ecco che la serie actua ci propone anche un nuovo adattamento del più famoso degli sport su ghiaccio: dopo calcio, golf e tennis – infatti – i fanatici dell'Nhl potranno incrociare le loro mazze sulle piste dei palazzetti di mezzo mondo; come da tradizione per le serie sportive di casa Gremlin, anche Actua Ice Hockey sarà caratterizzato da un'enorme attenzione per i particolari: possibilità di guidare una qualsiasi delle squadre nazionali verso la conquista dell'oro olimpico, team composti dai più bravi e famosi giocatori del mondo, tornei e campionati completamente personalizzabili, incredibile grafica 3D realizzata grazie all'utilizzo di nuove tecniche di motion capture e spettacolari replay di tutte le azioni più belle. Immancabili come sempre (naturalmente) le cronache in diretta delle vostre partite, che avranno l'unico effetto di rendere il tutto più divertente e realistico. Presentato come l'unico gioco attualmente in circolazione in europa a poter fornire una tale quantità di stupefacenti caratteristiche, Actua I.H. (che tra l'altro è la simulazione ufficiale di hockey per le olimpiadi invernali di nagano del '98), non sarà sugli scaffali del vostro negozio di fiducia prima del marzo del prossimo anno.

Buggy

C'è ancora qualche nostalgico che rimpiange le interminabili ore passate a giocare a Buggy Boy sul commodore64? Sì? Bene, per la gioia di tutti gli inguaribili teneroni che vanno ancora in giro con una grande "C" tatuata in fronte, è con grande piacere che annuncio la prossima uscita di Buggy (voci attendibili dicono che boy è timido ed uscirà solo dopo l'estate...); la Gremlin, che già si era distinta su Amiga per un'interminabile serie di titoli dedicati al mondo delle 4 ruote, tenta di rilanciarsi nel mondo delle gare su pista con un nuovo gioco dedicato alle corse off-road. Ma le somiglianze con Buggy Boy non si limitano solo al nome ed al genere: anche in questo caso uno degli obiettivi principali delle singole gare sarà di attraversare in ordine una serie di cancelli colorati, al fine di ottenere bonus e power-up. Caratterizzato da grande giocabilità e supportato dalla tecnologia di fine anni 90, Buggy presenterà una grafica super dettagliata, con giochi di luce e bellissime texture applicate ai fondali; 15 diversi percorsi da affrontare con 16 differenti veicoli, possibilità di giocare in rete o con un amico tramite la modalità in split screen e supporto dei più diffusi acceleratori 3D (tra cui 3Dfx e Powervr); dovrebbe uscire entro la primavera '98.

Actua Tennis

Se il vostro sogno è di giocare una finale a Wimbledon contro Agassi o se Jana Novotna è la donna della vostra vita, allora la Gremlin sta per realizzare qualcuno dei vostri desideri più nascosti; non contenta del successo ottenuto sui campi da calcio di mezzo mondo, infatti, sembra che la casa di Sheffield sia intenzionata a scendere in campo anche sul cemento e sulla terra rossa!
Grazie ad actua tennis potrete rivivere sul vostro pc tutte le emozioni che provate guardando una partita vera in Tv: potendo scegliere su quale delle principali superfici conosciute giocare, vi sarà data la possibilità di creare un giocatore personalizzato o di sceglierne uno tra i tanti disponibili; potrete inoltre partecipare ad un sacco di tornei, rivedere i punti più belli grazie a curate sequenze di replay.
Ammirare i realistici movimenti dei giocatori o ascoltare gli incredibili commenti ed effetti sonori che fanno da contorno ad ogni partita: come anche in Actua Soccer, le cronache saranno curate e registrate da Barry Davis – che evidentemente in Inghilterra è considerato un guru onnisciente dei commenti tv.
Anche in questo caso (come sembra avverrà per tutti i prodotti della serie Actua) saranno supportate tutte le principali schede acceleratrici 3D. Purtroppo, però, sembra proprio che prima di mettere le mani su questa promettente simulazione dovrete attendere fino alla fine della prima metà del '98

Fatal racing 2

Entro la metà dell'anno prossimo dovrebbe vedere la luce anche il seguito dell'omonimo gioco di corse che diversi mesi fa ha riscosso un discreto successo (oddio, per me era una vera fetecchia... de gustibus! Ndbdm).
Purtroppo le uniche cose che si conoscono relativamente a questo sequel sono il fatto che sfrutterà l'accelerazione 3d dei chipset 3dfx e powervr, che supporterà i processori mmx e che dovrebbe essere pronto per marzo '98. Per il resto (vista la totale assenza di foto ad esso relative) regna ancora il buio totale.
Ma non preoccupatevi...restate sintonizzati sulla nostra frequenza e non mancheremo di tenervi aggiornati.

Men in Black

Se qualcuno di voi quest'estate è stato in America o in Inghilterra a passare le vacanze non può non sapere di cosa stiamo parlando: grazie al bombardamento pubblicitario che ormai costantemente precede le più grosse produzioni cinematografiche statunitensi, un film è spesso già sicuro di diventare campione di incassi ancor prima di uscire nelle sale; e il titolo in questione non fa eccezione, visto che nei paesi di lingua inglese - da qualsiasi parte ci si giri – si vedono i due tizi vestiti di nero, con gli occhiali da sole ed un fucile laser in mano: sui bus, nelle stazioni delle metrò, sulle confezioni delle merendine...dappertutto!
Se qualcuno non avesse ancora capito di cosa sto blaterando, dico subito che si sta parlando della versione videoludica dell'ultimo film interpretato da Willy Smith (il tipo che fa il Principe di Belair su Italia 1), il quale sembra si sia proprio lanciato dopo l'enorme successo riscosso l'inverno scorso da Indipendence Day.
Purtroppo ancora ben poco si è potuto vedere di questo nuovo arcade/adventure in 3D della Gremlin: l'unica cosa che vi posso dire è che avrete a che fare con un gioco molto simile nel genere ad alone in the dark o resident evil.
Cosa vi resta da fare? Aspettare e sperare: sperare che una volta tanto una software house riesca a sfruttare davvero come si deve una licenza miliardaria che ha tutti i presupposti per bissare su Pc il successo riscosso dalla sorellina di cellulosa nelle sale cinematografiche di mezzo mondo.

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Jack Nicklaus 5

E' appena uscito Jack Nicklaus 4 e subito la Accolade, è pronta a lanciare la quinta versione della sua famosa simulazione golfistica. Per la prima volta, Jack Nicklaus 5 proporrà dei giocatori completamente poligonali, cinque nuovi percorsi, un evoluto Course Designer e un innovativo metodo di controllo tramite il mouse. Al proposito, Michael Franco, il produttore della serie, sostiene che Jack Nicklaus consiste in un'incredibile collezione di paesaggi che variano dal deserto e dalle montagne, ai corsi di lava delle Hawaii nei quali il giocatore si sentirà come su un vero campo da golf, grazie al nuovo sistema di controllo che trasmette le sensazioni di un vero swing (il colpo del golf). La lista completa dei percorsi comprende l'Hualalai Resort Golf Club nelle Hawaii, il South Shore Golf Club di Lake Las Vegas, il Nicklaus North (???) a Whistler, il Mount Juliet Golf Club a Thomastown, in Irlanda e infine, un percorso totalmente nuovo, realizzato con il Course Designer v.5. In arrivo a Dicembre.

F-15

E questo cosa sarà mai? Un platform? No, è il primo simulatore di caccia monotematico della Jane's. Il produttore è lo stesso di AH-64D Longbow e gli sviluppatori sono i medesimi che realizzarono la serie di F-15 Strike Eagle. Il motore grafico promette una favolosa fluidità e un incredibile livello di dettaglio, grazie anche al supporto per il nuovo hardware 3D (3Dfx, Power VR, Mystique e similia). Il territorio riprodotto ha un'estensione di circa 2,5 milioni di chilometri quadrati, praticamente una parte dell'Asia sud-occidentale. Vi potrete cimentare in due complete e differenti campagne, oltre che sfidare degli amici (o degli sconosciuti, perché no?) grazie alla ormai consueta modalità multiplayer. Il modello di volo è stato sviluppato in cooperazione con dei veri piloti di F-15, quindi il realismo dovrebbe essere assicurato. Mi piacerebbe comunicarvi la data di uscita precisa, purtroppo non la so, quindi aspettate con fiducia.

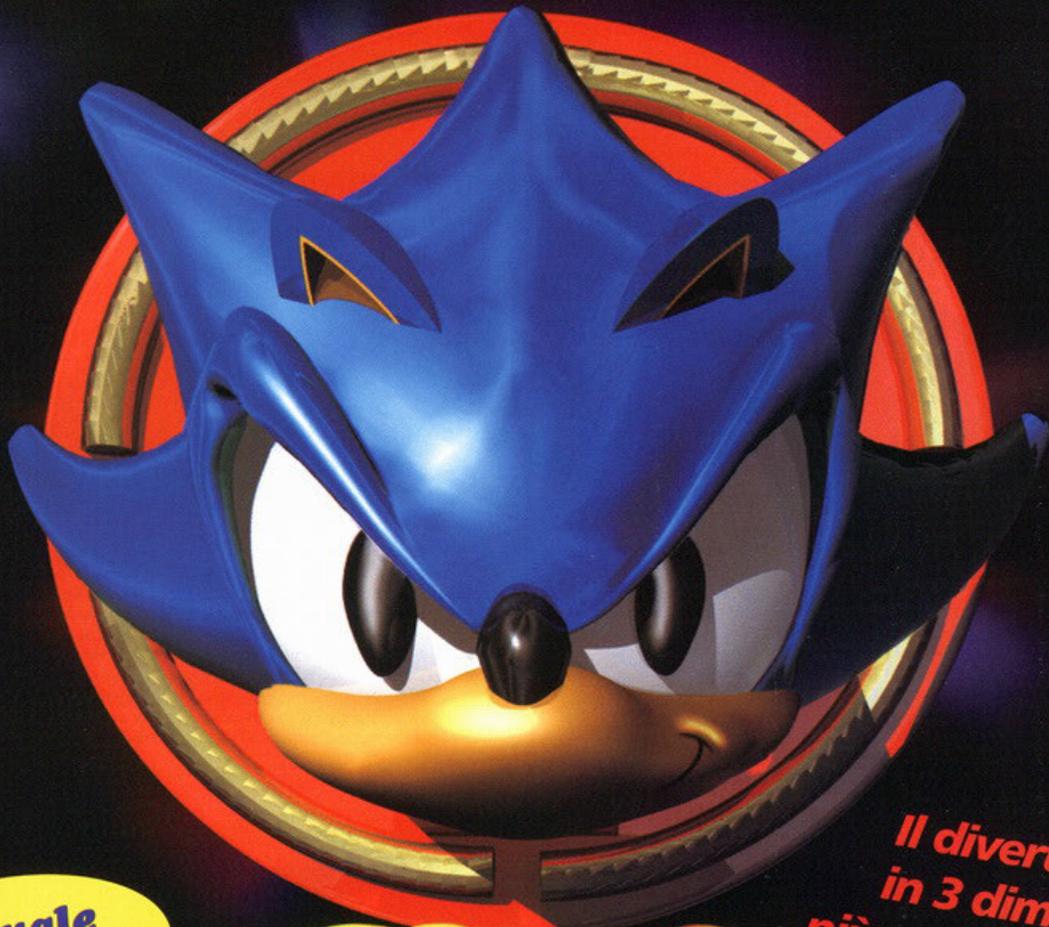
Andretti Racing

I possessori di Playstation e Saturn sicuramente conosceranno questo gioco di guida che la EA ha deciso di convertire anche per i nostri amati PC.
Tutti voi conoscerete Mario Andretti, ex-pilota della Ferrari in Formula Uno e, per molti anni, protagonista della formula Indy.
Andretti Racing è una simulazione automobilistica che comprende gare tra macchine di formula Indy e tra Stock Car.
I circuiti disponibili sono in tutto sedici, di cui quattro uguali ad altrettanti esistenti nella realtà; i rimanenti sono stati disegnati tenendo conto dei suggerimenti del campione appena citato.
Lo stesso pilota, assieme ai due figli Michael e Jeff, ha affermato di aver lavorato a stretto contatto e per lungo tempo con i programmatori della EA per cercare di realizzare la miglior simulazione di sempre.
Chissà perché tutti quanti dicono le stesse cose, speriamo che questa sia una di quelle volte nelle quali le promesse vengono mantenute. Probabilmente verrà pubblicato alla fine di quest'anno.

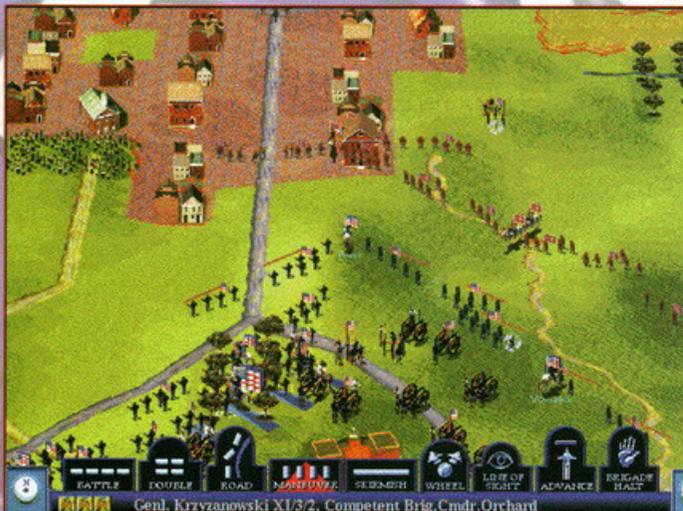
FIFA Road To World Cup 98

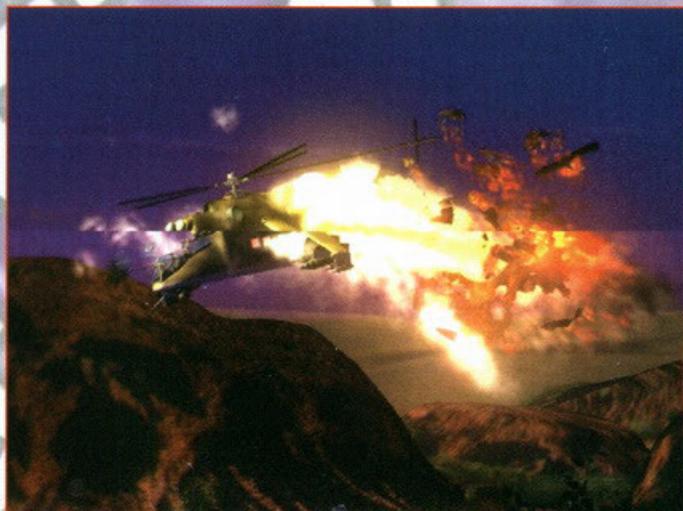
Dopo la mezza delusione di FIFA 97, la EA Sports, divisione sportiva della Electronic Arts, è in procinto di pubblicare l'edizione 98 della sua famosa simulazione calcistica. La vostra nuova missione consisterà nel scegliere la nazionale rappresentativa di uno dei 172 Paesi affiliati, prenderne il controllo e portarla alla qualificazione al mondiale di Francia '98, e magari tentare di vincerlo.Gli stadi riprodotti sono 16, i più belli e più importanti di tutto il mondo. Un nuovo motore grafico, unito a una nuova intelligenza artificiale, centinaia di nuove animazioni e un nuovo commento play-by-play interpretato dai famosi (almeno in Inghilterra) Des Lynam, Andy Gray e John Motson, sono le caratteristiche di spicco di questa nuova versione. Al momento sono disponibili soltanto delle foto, non si è visto ancora niente di definitivo, speriamo che gli errori del 97 non vengano più ripetuti. Se siete interessati, potrete provarlo a novembre (il gioco, oltretutto, pare verrà doppiato in italiano NdBDM).

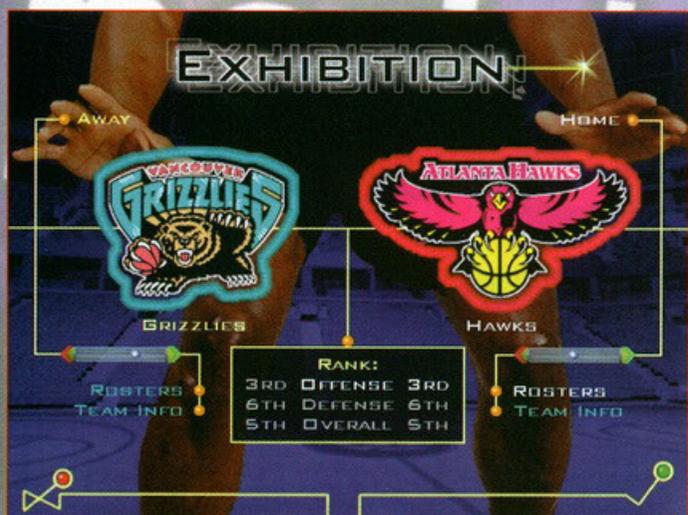
Galapagos

Sviluppato dalla Anark, un'etichetta affiliata alla sempre più grande EA, Galapagos è un videogioco d'azione tridimensionale in tempo reale. L'innovazione principale consta in Mendel, il primo personaggio autonomo che si evolve e acquisisce esperienza all'interno del suo mondo. La sua mente è un innovativo progetto chiamato Non-stationary Entropic Reduction Mapping (NERM), una nuova forma di intelligenza artificiale sviluppata direttamente dalla Anark. Mendel ha bisogno del vostro aiuto nella sua lotta per la sopravvivenza in otto mondi governati da altrettanti guardiani cibernetici. Sinceramente non ci ho capito molto, a prima vista sembrerebbe una piacevole alternativa a Descent, senza però avere a disposizione una navicella; sicuramente dovrete cercare di scappare da Galapagos utilizzando ogni mezzo a disposizione. Probabilmente ne sapremo di più questo autunno.

SEGA PC
Il divertimento
in 3 dimensioni
più veloce del mondo
Manuale
in italiano
SONIC
3D
Flickies' Island
Per Windows® 95
By Infomaster

A cura di Stefano Gradi (stephan@galactica.it)

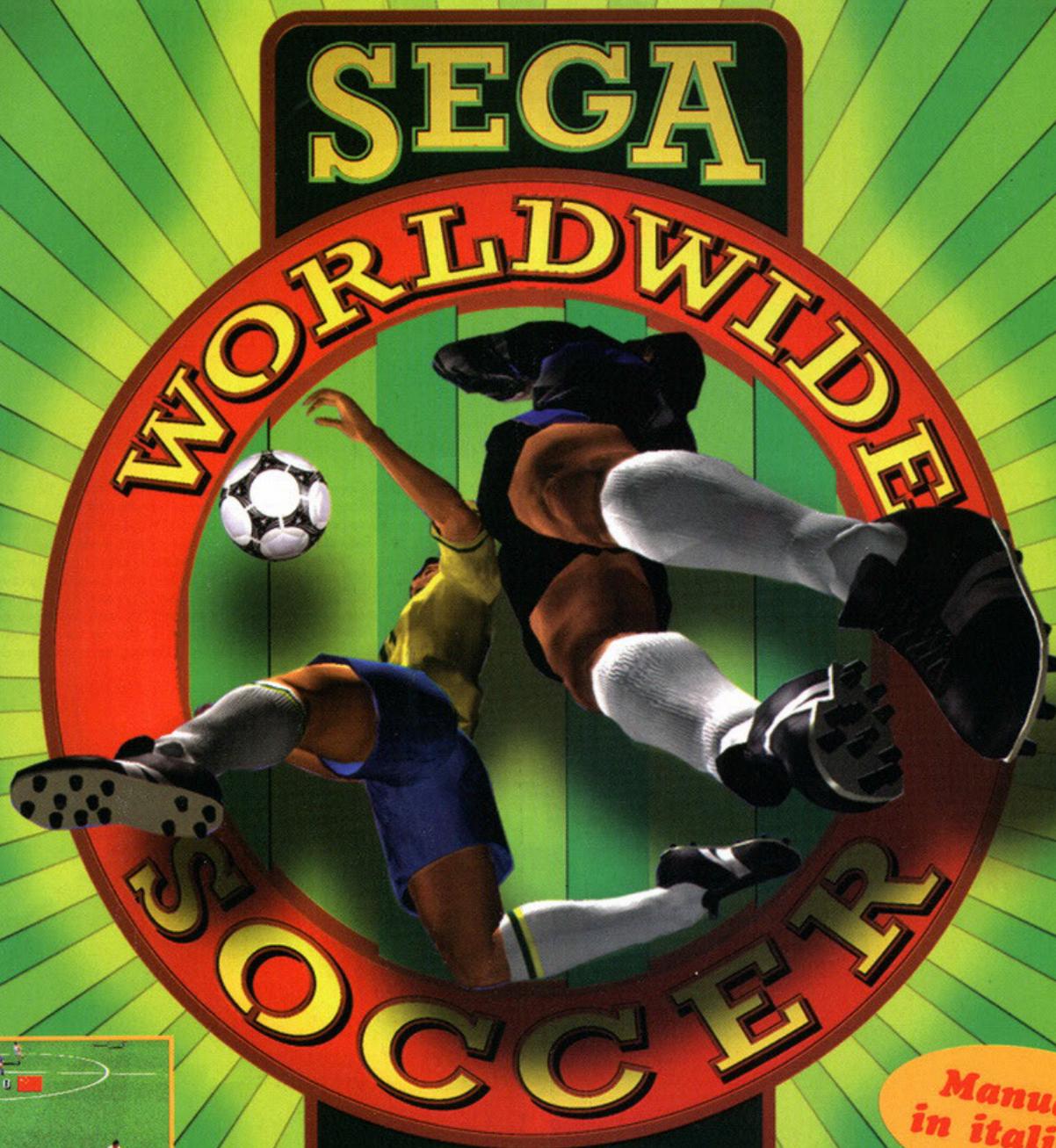
Sid Meier's Gettysburg!

Dopo la dipartita dalla Microprose, ecco il piacevole ritorno di Sid Meier, il grande e geniale creatore di Civilization. Inutile dire che sarà un gioco di strategia con un pizzico d'azione, basato sulla famosa battaglia di Gettysburg; diversamente dal passato, il buon Sid ha deciso di abbandonare il sistema a turni per passare a un'elaborazione in tempo reale. Il giocatore dovrà scegliere da che parte stare e poi scendere in campo, affrontando trenta differenti scenari che daranno del filo da torcere a chiunque. Peccato che la press release da me esaminata non fornisca informazioni più dettagliate, a giudicare dalle foto, però, questo Gettysburg sembra davvero essere interessante. Restate sintonizzati per futuri aggiornamenti e pazientate almeno fino alla metà di ottobre per toccarlo con mano.

Longbow 2

Sul numero scorso avete avuto modo di leggere un Work In Progress da me curato avente come protagonista il simulatore sopracitato. Sinceramente non ho carpito nulla di nuovo, quindi non mi rimane che elencarvi alcune delle nuove caratteristiche. Grande attenzione è stata posta nella realizzazione della modalità multiplayer, per offrire una sfida senza precedenti. Il motore grafico è stato completamente rinnovato rispetto a quello del primo episodio e il supporto per le schede acceleratrici 3D promette una grafica sbalorditiva. Il livello di realismo del modello di volo è stato ulteriormente perfezionato e l'intelligenza artificiale si attesta su degli ottimi livelli. Tutte le caratteristiche che hanno reso Longbow un videogioco di successo sono state riproposte in una nuova e aggiornata versione, quindi non ci rimane altro che metterci comodi ad aspettarne l'uscita prevista per questo autunno.

NBA Live 98

Giunge puntuale come ogni anno la nuova versione del miglior gioco di basket disponibile sui nostri amati computer. La licenza ufficiale della National Basketball Association è stata sfruttata a dovere come al solito, tutte le ventinove squadre del campionato statunitense vi aspettano per proporvi una sfida ancora più emozionante e spettacolare di una simulazione che si avvale, tra gli altri, del supporto per la piattaforma 3Dfx. Novità importante è costituita dall'introduzione di una parte manageriale nella quale dovrete occuparvi dei Draft (i giocatori universitari non appartenenti al campionato, ma presenti su una lista che viene tenuta d'occhio, seguendo un ordine di priorità dalle squadre dell'NBA), degli stipendi, del mercato e degli infortuni oltreché, naturalmente, delle tattiche. Nuova è anche la competizione sui tiri da tre, che consiste nello svuotare cinque cesti di palloni in un tempo limite cercando di realizzare più canestri possibile. Inutile dire che tutto quanto di buono era stato fatto per la versione 97 non è stato dimenticato, anzi si è cercato di migliorare ulteriormente un prodotto di successo. NBA Live 98 è atteso in inverno.

NHL 98

Dopo calcio e pallacanestro, non poteva mancare l'hockey su ghiaccio, il mio sport preferito, almeno elettronicamente parlando (nella realtà è lo sci, se interessasse mai a qualcuno...).
Caratteristica principale di NHL 98 è il completamente nuovo motore grafico, capace di generare una simulazione veloce, adrenalinica e reale. Lo sviluppo è stato portato avanti grazie all'aiuto di Marc Crawford, coach dei Colorado Avalanche, vincitori dell'ultima Stanley Cup. Inutile dire che il supporto per 3Dfx è compreso nel pacchetto e che, grazie a queste meravigliose schede, l'aspetto estetico sarà assolutamente favoloso.
Finalmente è stata migliorata la sezione di combattimento, è stata rispolverata la barra di energia e sono state aggiunte alcune combo... No, sto scherzando, anche se mi sarebbe piaciuto avere una sorta di picchiaduro all'interno del gioco; peccato sarà per la prossima volta, intanto per questo dobbiamo aspettare l'inverno.

SEGA™ PC
Non è mai stato così divertente
giocare a calcio
SEGA
WORLDWIDE
SOCCER
PC
Per Windows® 95
Manuale
in italiano
By Infomaster

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Nuclear Strike

Nuclear Strike è un bel giochino d'azione nel quale dovete prendere il controllo di un elicotterino armato di tutto punto e sterminare i soliti e immancabili nemici. La trama prevede che un certo Henri LeMonde, dittatore di turno, abbia rubato una bomba nucleare e si sia alleato con la Corea del Nord per riaprire la guerra con la Corea del Sud. Questa è solo una strategia per attirare l'attenzione del mondo sul trentottesimo parallelo e poter portare avanti tranquillamente il suo progetto di conquista del mondo. Chi avrà il compito di fermarlo? Se indovinate vi regalo una caramella… Prima accennavo a un elicottero, beh, mi stavo dimenticando di un aeroplano, di un carroarmato e di una nave da guerra, tutti pilotabili attraverso una visuale in terza persona, con tutto il terreno tridimensionale che ruota con una fluidità impressionante. Se le promesse verranno mantenute, Nuclear Strike sarà uno dei successi dell'inverno prossimo, dato che l'uscita è prevista per novembre.

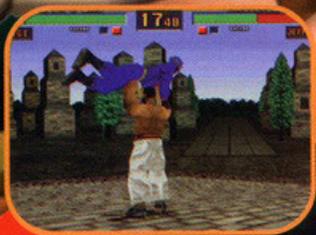
Populous: The Third Coming

Voi abituali lettori di PC Game Parade avrete sicuramente letto il Work In Progress da me curato qualche mese addietro, quindi mi sembra proprio inutile ripetermi, meglio passare ad altro. Come dite, qualcuno potrebbe non saperne nulla? Va beh, eccovi un breve sunto. Populous 3 riprende il discorso iniziato nelle prime due versioni, ossia un dio che deve combattere contro gli altri "colleghi" e, alla fine, prevalere su tutti. Caso vuole che il dio in questione abbia deciso di assumere le vostre fattezze, lasciando a voi l'arduo compito. Questo terzo episodio è più orientato allo scontro fisico contro i sudditi dei vostri avversari, pur mantenendo un'impostazione simile ai titoli precedenti. La vera novità consiste nel nuovo motore grafico, completamente tridimensionale, capace di offrire un controllo delle risorse senza precedenti. L'autunno è qui, Populous: The Third Coming non ancora, ma dovrebbe mancare poco.

Queen: The Eye

Ooooh, meraviglia e stupore, la Electronic Arts ha annunciato l'imminente pubblicazione di un action-adventure ispirato alla grande e gloriosa rock band (i Queen, se ancora non l'aveste capito). Queen: The Eye conterrà numerosi brani (in versione originale e remixata) famosi, animazioni in real-time realizzate con la tecnica del motion capture e un'atmosfera unica. L'ambientazione è quella di un futuro non troppo distante, la Terra è nelle classiche condizioni pos-apocalittiche (dovreste conoscerle bene) e The Eye (in inglese L'Occhio), un replicante biotecnologico, è il capo supremo di tutto.
Voi assumerete le sembianze di Dubroc, un eroe chiamato in causa per restituire libertà e felicità, e vi aggirerete all'interno di cinque mondi ispirati ai diversi album dei Queen. L'idea sembra carina, non vedo l'ora di poter toccare con mano e giudicare.
Uscita prevista per la fine di ottobre.

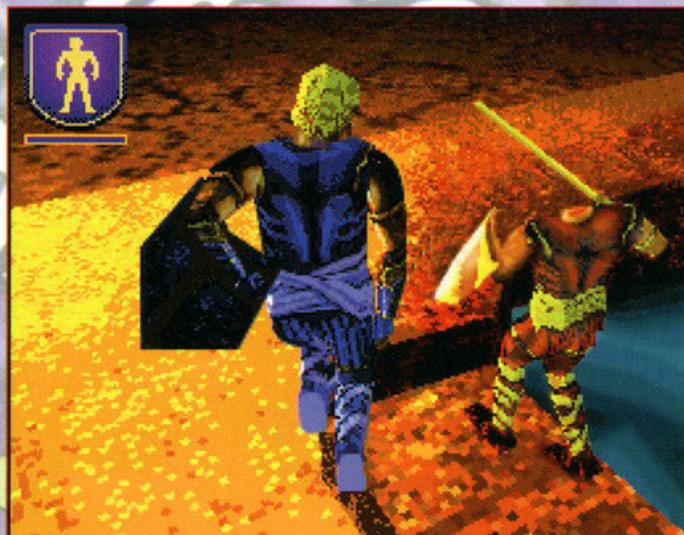
Test Drive 4

I videogiocatori di lungo corso si ricorderanno delle ore passate al volante di favolosi bolidi, giocando con i tre precedenti episodi di Test Drive.
Dopo anni la Accolade si ripresenta agli appassionati di automobili con una simulazione che promette davvero bene.
Al volante di quattordici mostri della strada americani, del passato e dei giorni nostri, potrete gareggiare attraverso sei località esotiche (San Francisco, Lake District, le Alpi Italiane, le autostrade tedesche, Kyoto e washington D.C.), perfettamente riprodotte, con tanto di traffico locale, polizia e pedoni.
Le nuove schede acceleratrici, la modalità multiplayer e altre chicche promettono faville.
L'uscita è prevista per novembre.

A CURA DI ALFREDO "BAMBA" NARDONE (PCGAME@CONTATTO.IT)

Baldur's Gate

Con BG sarete immersi in un'appassionante atmosfera fantasy, il vostro villaggio è in crisi, le risorse stanno calando, qualcuno ha avvelenato le miniere e i banditi imperversano su quel poco che rimane, cosa potete fare? Vi dovrete immergere nell'ambiente cupo di questo gioco, scegliere il vostro personaggio e portare avanti la storia. Sono state utilizzate le regole di AD&D per questo prodotto, quindi massima serietà e precisione.
Accurata la grafica che vanta 10.000 schermi diversi, con tutti gli effetti del caso, un paesaggio renderizzato in isometrica e una risoluzione SVGA a 16 bit. Nonostante tutto questo, a detta dei programmatori, dovrebbe richiedere risorse di sistema minime. Sarà presente un orologio interno che regolerà il giorno e la notte, si alterneranno quindi tutte le fasi della giornata, rendendo il tutto molto più appassionante. Tantissime ore di gioco assicurate e una storia da fare uscire fuori di testa. L'uscita del prodotto è fissata per primavera '98.

Die by Sword

Siete pronti per calarvi nell'universo di DBS? Un nuovo genere di gioco sta per entrare nelle vostre case, il vostro PC resterà stupefatto. Il gioco si argomenta su una doppia linea, è possibile combattere uno contro uno in un'arena, oppure si può decidere di inoltrarsi nella storia, lasciando stare il mero combattimento per raggiungere la completezza del gioco. Non è propriamente un Rpg e non è una semplice avventura: le componenti principali saranno i combattimenti in 3D a 360° e i dilemmi che vi troverete a dover risolvere durante il vostro cammino. Ci sono delle specificazioni che vanno fatte: i combattimenti sono stati curati e possono fruire del VSIM motion control, rendendoli così fluidi e reali. I quesiti e puzzle che troverete possono essere risolti, invece, in molti modi e questo è un grosso pregio del prodotto la cui uscita è prevista per primavera '98. Non dimentichiamo che il personaggio avrà a disposizione una vasta gamma di armi da usare con oltre venti nemici, tra cui orchi elfi e umanoidi con la testa di cavallo, testa che in DBS potrete tagliargli con una spadata, sia in combattimento che a corpo esanime.

Earthworm Jim 3D

Ricordo molto bene quanto mi sono divertito giocando a EWJ, è passato molto tempo da allora e ora mi luccicano gli occhi a pensare che sta per uscire il capitolo nuovo. La storia però si fa cupa se penso che in EWJ3D il mio simpatico verme solitario si trova con il cervello danneggiato a causa delle sue passate peripezie! Dovrà quindi riparare la sua mente attraversando le cinque emozioni danneggiate(i livelli). La grafica è stata totalmente rivisitata e ora il nostro lombrico potrà muoversi liberamente in un ambiente pazzo, fatto tutto per lui. Impera in questo capitolo la non linearità dei livelli, non ci saranno infatti più percorsi obbligati e predefiniti. Sinceramente spero che non inseriscano quelle situazioni allucinanti dove bisognava fare delle evoluzioni coi tasti per aggrapparsi ad uno spillo, srotolare la "frusta", prendere il gancio e atterrare su un fiammifero. Di prossima uscita.

Power Boat

Con PB sarete immersi in un eccitante competizione corsaiola, dovrete viaggiare ad alte velocità, in condizioni a volte precarie. Potrete quindi attraversare le nove piste che questo gioco propone.
Viaggerete dalle rive in fiore della vecchia Inghilterra, con le case di pietra e il cielo nuvoloso, agli stretti fiumi del monte Fuji. Senza dimenticare il grande Rio delle Amazzoni, tutto questo a una velocità impressionante... Per i più esperti ci saranno salti da infarto da non mancare! Si delinea un gioco pieno di azione, senza troppe difficoltà di esecuzione, una grafica 3D, tutta da gustare.
Potrete cimentarvi nella modalità campionato, oppure confrontarvi con i vostri amici, in un gioco frizzante e scanzonato. Uscirà a fine '98.

COSA TI ASPETTI DA UN GIOCO DI CALCIO?

Giocabilità istantanea: facile cominciare, difficile smettere.
Passaggi al volo, scatti, cross e tiri di prima sia a terra che in area.

Tempo sulla palla. Ogni giocatore ha il tempo necessario per decidere un passaggio, il cross o il tiro in porta. Man mano che ci si avvicina all'area avversaria la pressione dei difensori aumenta e bisogna ragionare sempre più velocemente.

120 formazioni internazionali con i nomi reali di tutti i giocatori.
Ogni squadra con la sua particolare tattica di gioco come nella realtà.

Grafica strabiliante: un motore grafico tridimensionale che sviluppa più di 500 poligoni per ogni giocatore, SENZA UTILIZZARE SCHEDE ACCELERATRICI 3D.

Diverse modalità di gioco: amichevoli, leghe, coppe e la coppa del mondo.

Atmosfera unica: ogni nazione possiede il suo particolare ambiente creato dai tifosi per mezzo di cori e canti.

Gioco multiplayer da 1 a 4 giocatori.

Commento in italiano.

TIENI DURO, NON AVERE FRETTA AVRAI TUTTE LE RISPOSTE

TI ASPETTIAMO
dal 2 al 6 ottobre
AL PADIGLIONE 1

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

A CURA DI ALFREDO "BAMBA" NARDONE (PCGAME@CONTATTO.IT)

Crime Killer

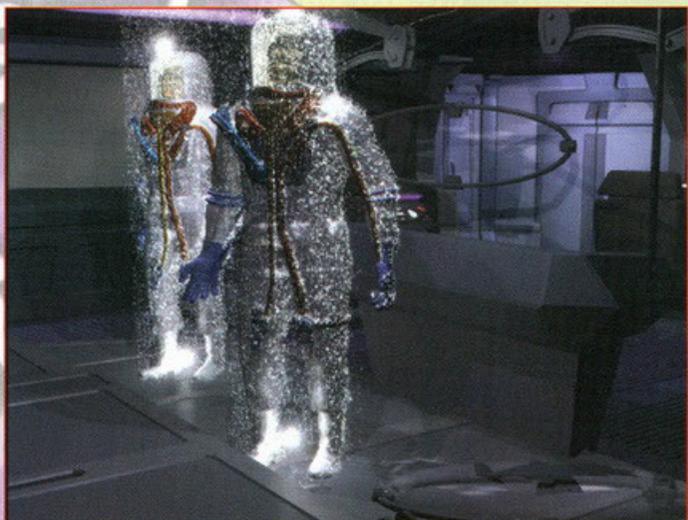
Anno 2115, impersonerete i panni di un membro di un'associazione civile di protezione contro il crimine. Dovrete proteggere i cittadini e i negozianti contro la mafia e i malfattori in generale, completando alcune missioni, sarete in pratica dei cittadini dell'ordine. Graficamente non si sa ancora molto, sarà in un totale 3D e pare che girerà a 60 fps.
Vi dovrete scontrare contro una città marcia fino al midollo, la mafia non vi darà respiro e vi sparerà addosso di tutto, dai missili Harpoon a piccole bombe nucleari, ma non preoccupatevi anche voi sarete armati.
Con il completamento delle missioni avrete del denaro che potrete spendere per avere una macchina potente, delle buone corazzature e un arsenale almeno decente, per ripulire le strade della città e guadagnare onore e fama.
Se visto con un ottica leggermente diversa mi ricorda Quarantine... comunque uscirà per aprile '98.

Messiah

Chi ci può assicurare che la fine del mondo sarà veramente una così brutta cosa? Il diavolo ha molti volti e molti scopi che sono preclusi al nostro sapere, il demonio ha molte forme e non ci aspetteremmo mai che arrivasse sotto la forma del...
Messiah! Un gioco sconvolgente, senza precedenti, voi vestirete i panni di Bob un tenero angioletto, all'apparenza, che però può incarnarsi in venti tipi di corpi differenti e dentro di loro può combattere e uccidere. Il corpo umano però, si sa, è debole e quando l'organismo dell'Avatar sta per morire, il nostro ospite dovrà uscire e trovarne uno nuovo da sottomettere.
Mi ricorda un po' la storia di Jason, di Venerdì 13.
La tecnologia usata è molto raffinata, tutto si esprime in un fantastico 3D, con effetti molto accurati, light sourcing, ecc. ecc.
Ma ciò che più strabilia sono i movimenti naturali che fanno i personaggi, per esempio, quando Bob si incarna in un corpo, questo si gonfia leggermente ed è pervaso da una leggera aura... l'uscita è prevista per giugno '98.

M.A.X. 2

Un ritorno molto atteso, dopo il titolo precedente c'erano stati molti consensi e giustamente ritorna tra noi Mechanized Assault & Exploration. Un gioco senz'altro dalle molteplici potenzialità: saranno disponibili infiniti livelli di settaggio, potrete quindi plasmare le vostre truppe, unità e i vostri edifici come più vi piace. Sono stati inseriti anche nuovi nemici e un gran numero di armi aggiuntive, potrete quindi giocare da soli contro gli alieni o cimentarvi con i vostri amici. Sarà supportato, infatti, un multiplayer che potrà contenere fino a sei giocatori in linea, resta ancora oscura la questione delle alleanze, saranno possibili? Con i mesi probabilmente avremmo dati più certi e vi sapremmo dire, certo è che il titolo è ancora in fase di sviluppo e molte cose sono ancora effettivamente da definire.
Restano comunque sicuri due punti, MAX 2 uscirà a primavera inoltrata e sarà realizzato in una splendida grafica SVGA e non penso che deluderà il pubblico che lo attende

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Gli adepti di ST sono tantissimi, come lo sono quelli che non vedono l'ora che esca un gioco decente sulla serie televisiva, forse i programmatori lo fanno apposta? Ma non è detta l'ultima parola forse ora ci siamo, forse questo è il titolo che tutti noi appassionati stavamo aspettando... (saltate alla recensione di Starfleet Academy e ne troverete un altro NdCarlo).
Questo gioco è una parte di una trilogia, il genere è avventuroso e la sua grafica eccellente fa ben sperare. Immersi in un coinvolgente 3D potremo assistere a sequenze filmate, completate da spezzoni realizzati con il Motion Capture. Dalle casse del PC potremmo realmente ascoltare la voce digitalizzata dei nostri beniamini, che ci condurranno attraverso tutti i puzzle e gli enigmi della storia. Sarà possibile scegliere il protagonista della nostra storia, avremo a disposizione sei membri dell'equipaggio di ST, non è ancora ben chiaro chi ma i tre principali penso che siano sicuri! L'uscita è prevista per la primavera ventura.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

The Island of Dr.Moreau

Basandosi su un fedele adattamento del famoso romanzo di H.G. Wells, la Psygnosis ha creato questa intricata avventura grafica. Nei panni del giovane antropologo Edward Parker che ha avuto la sfortuna di naufragare su un'isola tropicale agl'inizi del secolo, vi troverete a contatto con l'incredibile mondo creato dallo scienziato Dr. Moreau. La vostra priorità sarà sopravvivere a tutte le insidie presenti sull'isola, passando da anfratti misteriosi e oscuri a cascate spettacolari, ma altrettanto micidiali. Il pericolo non si celerà soltanto nella natura, poiché gli strani esperimenti condotti dallo scienziato "padrone" dell'isola, sembra abbiano sconvolto l'ecosistema di questa terra e leso la sottile barriera che separa l'uomo dalla bestia (visti gli elementi, me compreso, che razzolano in redazione, posso affermare che questo scienziato pazzo è passato pure da noi). Sugli scaffali dei negozi che vi sorride voluttuoso, da fine autunno.

Elric

Continuano le licenze letterarie, questa volta vi troverete nell'universo creato da Michael Moorcock per intraprendere un'avventura dove menare le mani sembra sarà la cosa più intellettuale da svolgere. Precisamente il buon Elric, che rappresenterà il vostro ego virtuale, viene condannato dalle divinità a distruggere tutto quello che vuole (capperi che condanna, sono davvero i capi supremi dei marioli di tutto il mondo). In un'accurata ambientazione 3D isometrica si svilupperanno decine e decine di livelli ricchissimi di mostri e artifizi in grado di aumentare i vostri poteri. Non dovrebbe perciò esserci solo da menare spade di varie fattezze e dimensioni, ma anche da scartabellare con una grande varietà d'incantesimi conferiti dal potere delle rune. Le vostre peripezie saranno finalizzate al risveglio della bella Cymoril; solamente la ricostruzione della Croce del Caos, distrutta e sparsa in nove pezzi, potrà compiere il miracolo e farvi condurre una vita tranquilla in una casetta sopra un fiordo. Inverno 1997.

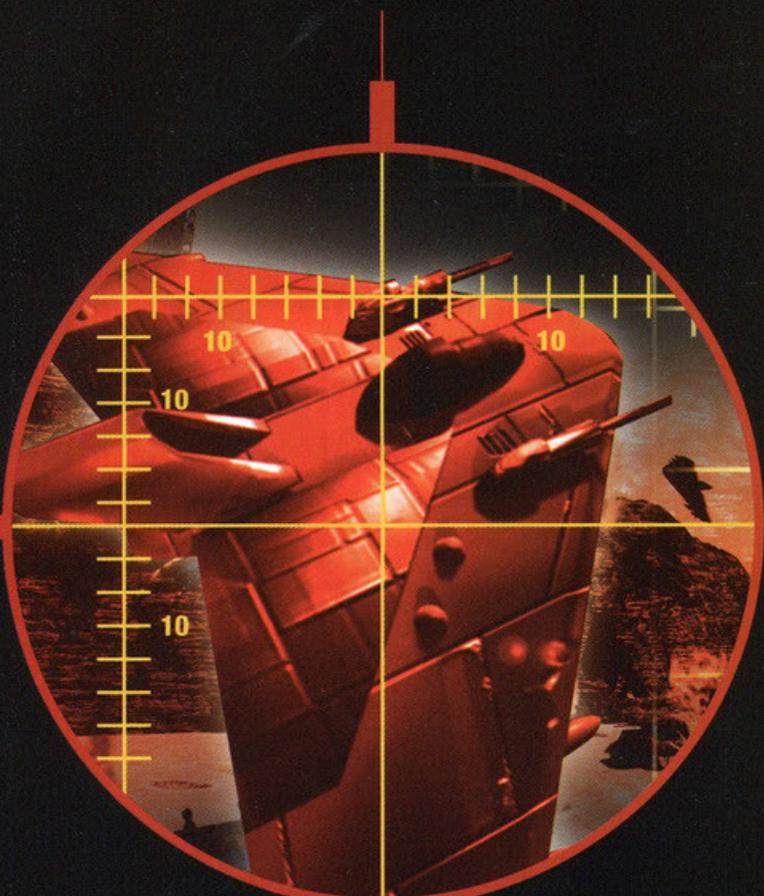
Formula 1 '97

Riamane alla ribalta un genere discretamente inflazionato (che in se non permette consistenti variazioni) con questo titolo in arrivo per la fine di quest'autunno. Motori portati al limite, famosi commentatori, tutte le scuderie e piloti della stagione 97, la completa gamma dei circuiti e consistenti opzioni per avvicinare la vostra simulazione all'arcade puro o al realismo esasperato. Entriamo un pochino nel dettaglio: è previsto un commento multi'lingua per le vostre gare (anche in italiano); sembra verrà svolta una cura attentissima per il realismo, dai comportamenti delle auto alle differenti condizioni meteorologiche; un'unica perplessità mi sorge per la modalità split-screen che probabilmente verrà sviluppata, certo non sarà semplice implementare tutto in maniera accettabile, e soprattutto quali prestazioni hardware richiederà far girare due macchine a pieni dettagli contemporaneamente? I dubbi verranno sciolti intorno a ottobre, se tutto va bene.

Manx TT Superbike

Finalmente a tua disposizione le gare di Manx TT, gareggiando su alcune delle moto più veloci del mondo contro i motociclisti "molto" agguerriti che vogliono esattamente ciò che vuoi tu... ti consente di scoprire se sei all'altezza di competere nella corsa più dura. Vi dovrete sbattere parecchio per vincere la sfida, superando quattro difficili gare. Solo quando avrete vinto la gara finale e farete così parte dell'Olimpo dei grandi piloti, potrete partecipare alla durissima corsa Superbike. Qui avrete la possibilità di guidare moto speciali, le cui prestazioni farebbero impallidire in nostro centauro Alfredo Nardone (il quale vive sulla sua moto, scalda le vivande sulla marmitta, dorme nel sotto sella e non scende mai per più di sei secondi la settimana). Inoltre, la modalità "Prova a cronometro" vi consentirà di perfezionare la vostre abilità correndo contro il tempo; L'opzione "Motociclista fantasma", invece vi permetterà di gareggiare solo contro la moto che ha ottenuto il miglior tempo in prova. Assieme alle foglie, in Autunno cadrà dal cielo anche MTTS.

TOTAL ANNIHILATION™

IL NUOVO SCENARIO DI GUERRA

Total Annihilation è una guerra che offre scenari e unità 3D in tempo reale.
Manda i carri armati su e giù per le colline, su terreni impervi ed esposti al fuoco.
Combatti grandi battaglie in tutti i tipi di terreni, mondi di lava, pianeti di ghiaccio...

- Centinaia di esclusive unità militari.
- Ampio supporto per partite multigiocatore, comprese le modalità "guarda e unisciti".
- Armi altamente avanzate tra cui missili stellari, bombe al plasma, raggi distruttori, nano raggi e dispositivi paralizzanti.
- Unità anfibie che vanno sull'acqua e sott'acqua.
- Complesse unità acquatiche come portaerei e fabbriche galleggianti.

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 100 MHz o superiore
- DirectX compatibile
- 16 MB di RAM
- Windows® 95
- Scheda grafica SVGA
- CD ROM 2X
- Mouse
- Scheda sonora

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Overboard!

Un gioco arcade ambientato in mare. Overboard! vi metterà al comando di un galeone alla ricerca di un tesoro perduto da prima che la memoria ricordi. Con un'azione di gioco frenetica e "adrenalinica", Overboard! sarà soprattutto esilarante. La vostra missione sarà racimolare il maggior numero di tesori in cinque regioni intorno al mondo. Nel corso della vostra avventura dovrete distruggere fortezze, porti, cantieri navali nemici e costruire delle navi speciali adatte ai vostri bisogni bellici. Una grafica 3D, pare curatissima, dovrebbe dare un aspetto convincente alle navi, per le quali le condizioni del vento e del mare fanno veramente la differenza. Per procedere nei livelli e risolvere rompicapi via via più difficili, dovrete diventare dei veri lupi di mare. Durante il vostro viaggio dai Caraibi alla terra degli Incas e dall'Artico al Medio Oriente, incontrerete ostacoli e nemici particolarmente insidiosi e intelligenti come dirigibili che lanciano bombe. I mari non saranno più gli stessi da fine Autunno

Profiteer

Abbiamo per le mani un velocissimo arcade sparatutto che dovrebbe offrire un'azione di gioco originale e ottimizzata 3Dfx sulla superficie terrestre. Profiteer viene considerato dalla Psygnosis come un prodotto all'avanguardia nel suo settore. Dovrebbero essere implementati numerosi e diversi livelli di partite multiplayer,. Quasi tutte le missioni Multiplayer saranno giocate su mappe create appositamente e dovrebbero poter essere configurate come giochi di squadra o sfida contro un solo avversario. Secondo la trama, voi assumerete il ruolo di leader e pilota di un'organizzazione che si propone di proteggere la Terra, combattendo popoli alieni occupandosi di rischi ambientali come uragani e nubi plasmatiche. Il combattimento dovrebbe avvenire prevalentemente su paesaggi elaborati che spaziano dal nudo deserto a cittadelle ostili. Ma non è tutto. Dovrete tenere sotto controllo anche l'organizzazione finanziata dallo stato, completa di attrezzature di ricerca, procedimenti per la creazione di altri combattenti e la fabbricazione di armi.

Psybadek

In uscita quasi contemporanea per Play Station e per PC nel mese dove tutti sono più buoni, Psybadek sarà un gioco arcade dalle classiche fattezze di tutti i platform. Questo titolo si baserà su un gruppo di personaggi guidati da un tipo chiamato Xako e una tipa chiamata Mia. Entrambi faranno parte di una storia distinta, eseguiranno acrobazie diverse e avranno accesso a livelli segreti differenti. L'azione si svolgerà in cinque zone diverse, divise a loro volta in dieci locazioni. Prodotto ispirato al mondo dello snowboarding e dello skateboarding, verrà giocato in terza persona, ma dovrebbe consentire libertà di movimento in tutto l'ambiente di gioco. La battaglia contro i cattivi sarà basata su un arsenale di armi innovative, comprese mine magnetiche, palle di neve esplosive, armi teleguidate e armi per l'hoverdek. Ci dovrebbe essere un'innumerevole selezione di oggetti da raccogliere, compresi sistemi per i salti, bombe intelligenti, esche e vite extra.

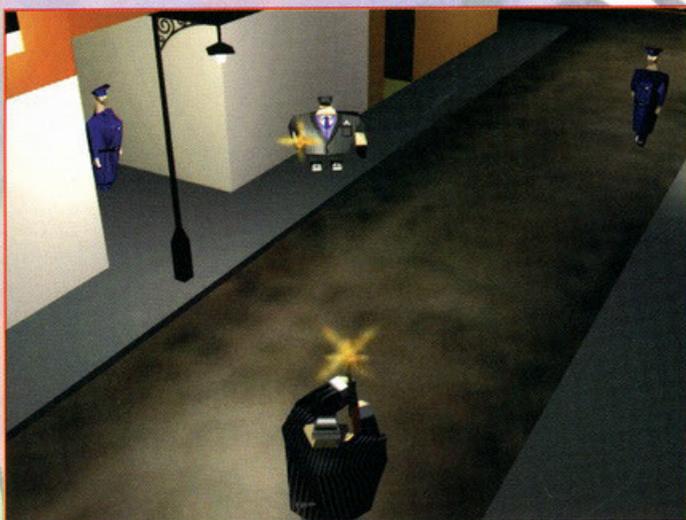
Rascal

Rascal sarà un Platform 3D. Cari amici lettori, giocherete nei panni di Rascal, il figlio di uno scienziato che ha costruito una macchina del tempo. Voi che siete bravi, anzi che bravi che siete, un giorno decidete di provarla.

Dopotutto, una innocua sbirciatina nel tempo non farà danni. Ovviamente invece, nel corso del vostro viaggio in sette mondi dovrete evitare trappole e affrontare creature a quintali. Visiterete un castello medievale, il Far West, Atlantide, una nave pirata, la preistoria e il tempo dimensionale. Ogni mondo dovrebbe possedere tre zone: il passato, il presente e il futuro. Ma non fatevi ingannare dalle apparenze. Quando il passato inizierà a cambiare, vi renderete conto che delle forze sinistre provenienti dal futuro lo stanno manipolando. Chi è il briccone di turno?

Lo scoprirete finendo il gioco, risolvendo rompicapi allucinanti oltre che facendo sonoramente a botte. Uscita non molto prima dell'imminente inverno.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Respect Inc.

Si tratta di un prodotto molto curioso, promette di riprodurre il mondo della malavita in ogni suo particolare, però in modo accattivante e divertente. Respect Inc. vi farà giocare nei panni di un gangster da quattro soldi che sta tentando in tutti i modi di entrare a far parte delle famiglie più potenti. Solo con la giusta combinazione di minacce, bustarelle, violenza e corruzione vi guadagnerete il rispetto dei pezzi grossi. Il gioco si svolgerà in una serie di missioni, durante le quali dovrete farvi conoscere e guadagnare denaro e vestiti sempre più eleganti con mezzi legali e illegali. La via più comoda e sicura per curare i vostri interessi sarà che qualcuno lo faccia per voi; quindi dovrete ottenere il controllo del maggior numero possibile di attività lecite e illecite. Per raggiungere il vostro scopo dovrete anche "visitare" banche, negozi, il Comune, affrontare all'ultimo colpo altre brave persone che fanno il vostro "lavoro" e la polizia. Respect Inc. sarà graficamente e concettualmente simile ai cartoni animati, con una violenza e azione tipo "peso da dieci tonnellate sulla testa".

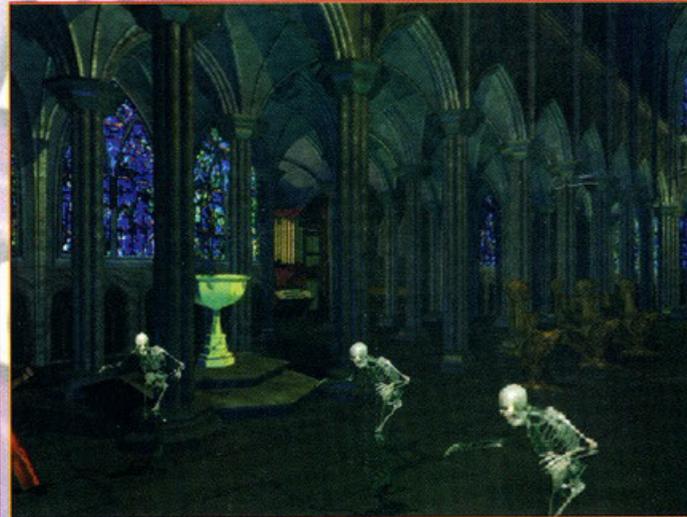
Wings of Destiny

Andiamo nel cielo a trovare Wings of Destiny, una simulazione di volo ambientata durante la Seconda Guerra mondiale che stabilirà nuovi parametri per i giochi di combattimento aereo multiplayer. La grafica tridimensionale, casualmente per schede direct3D, combinata con un'azione di gioco intensa e coinvolgente, dovrebbero rendere WoD altamente competitivo nel panorama dei simulatori di volo. Il giocatore potrà lottare su entrambi i fronti della guerra e scegliere tra quattro aerei da pilotare: il Messerschmitt; il P51 Mustang; il caccia tedesco ME262 e lo Spitfire. Le dinamiche di volo di ogni aereo dovrebbero essere accuratissime e le oltre settanta missioni con nemici molto intelligenti, ve li faranno conoscere molto bene. L'introduzione al gioco e le istruzioni di missione sembra siano presentate nello stile dei vecchi fumetti d'avventura e pare svelino la storia, nonché torbidi retroscena, del pilota man mano che il gioco procede. Dovrete aspettare un po', fino a febbraio '98.

Shadow Master

Questo gioco d'azione accentuatamente arcade combinerà le emozioni di uno sparatutto e di un gioco basato su rompicapi. Dovrete darvi da fare in sette mondi diversi. La vostra missione sarà proteggere il pianeta natio dalla dittatura che sta sottraendo le risorse di tutti i pianeti del sistema. Presto scoprirete come il dittatore ha trasformato tutte le forme di vita sui pianeti trasformandoli in mostri meccanici. Convinto che l'attacco sia la migliore forma di difesa, penserete bene di affrontare il nemico sul suo territorio: sui pianeti che ha già conquistato. Oltre ad offrire varie caratteristiche e ambienti, ogni mondo presenterà sfide diverse in relazione ai nemici che dovrete sconfiggere di volta in volta. Nel corso della vostra avventura, sarà sempre più difficile sconfiggere gli agguerriti avversari. Per salvare l'universo, dovrete affrontare ragni, dragoni e altre bestie molto socievoli...ed infine eliminare il cattivone supremo.
Sempre la solita storia, ottimizzato per schede 3D e fuori in Autunno.

Zombieville

Conducendo la placida esistenza di un reporter dello Yorkford Daily News, vi giunge la notizia che in una base
militare nel cuore di una piccola cittadina americana è stato dichiarato lo stato di emergenza. Vi ritornano alla mente i ricordi dell'insabbiamento di indagini rivolte verso la presunta costruzione di armi nucleari e, sentendo
odore di bruciato, decidete di investigare. La ridente cittadina si rivelerà tutt'altro che piacevole e la vostra vita sarà messa in serio pericolo. Zombieville si svolgerà come un'avventura a interfaccia punta e clicca, dotata di una grafica
veramente notevole. La sceneggiatura dovrebbe essere satura di colpi di scena e situazioni impressionanati, mentre i filmati, presenti in gran numero, vi condurranno in un viaggio costellato da moltissimi enigmi dove sottoterra non rimane più nessuno. Come molti altri prodotti Psygnosis, uscita in tardo Autunno.

A CURA DI: ROBERTO "SNK" LO RUSSO - SNK_PCGAME@MAIL.VIVA.IT

Red Baron II

L'autore del Work In Progress apparso su PCGP di recente è veramente la persona migliore che io abbia mai incontrato; sotto ogni punto di vista non sarete in grado di trovargli un difetto. Riguardo al gioco, che per quanto sembri bello impallidisce di fronte alla persona di cui sopra, ricordo che saranno quaranta i velivoli a vostra disposizione e che se non amate il realismo potrebbe essere il titolo sbagliato per voi; mi spiego, la cura nella riproduzione di ambienti e aerei dicono sia stata altissima, i comportamenti delle varie macchine volanti studiati al meglio e tutti i movimenti e le reazioni simulate, fortemente dipendenti dalle leggi della fisica. Quasi dimenticavo la possibilità di combattere duelli con fedeli riproduzioni virtuali degli assi più famosi e lo sviluppo delle varie campagne secondo gli avvenimenti reali della Prima Guerra mondiale. Dovrebbe arrivare volando in dicembre per Windows 95. Il buon Stefano Gradi già viene in redazione vestito a tema.

Pro Pilot

Otre a consigliarvi il succulento WIP del mese scorso, curato dal nostro ligneo e dispensatore d'ossigeno Nardone (anche se un simulatore di volo, ben poco si addice ad un uomo con i piedi ben piantati a terra come lui), vi darò un po' di numeri dell'unica vera, così sembra, risposta a Flight Simulator: cinque veicoli da guidare, riprodotti perfettamente in ogni singolo dettaglio, ben 2500 città sopra cui volteggiare e di cui trenta riprodotte alla perfezione con qualità quasi fotografica, minuziosi dettagli delle diverse tipologie di terreno grazie alla tecnologia 3Space. Inoltre troverete tutte le caratteristiche necessarie per un elevato realismo quali: varie frequenze radio, luci di atterraggio e differenti impostazioni di volo per tutti i cinque modelli di aereo guidabili. Prima di tutto questo però, dovrete ottenere il brevetto di volo: trenta AVI e quattro ore volo con un istruttore virtuale al fianco spero vi saranno sufficienti. Verso fine novembre dovreste poterlo avere sottomano.

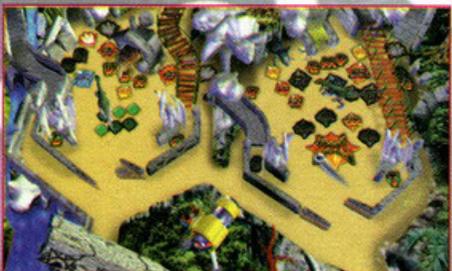
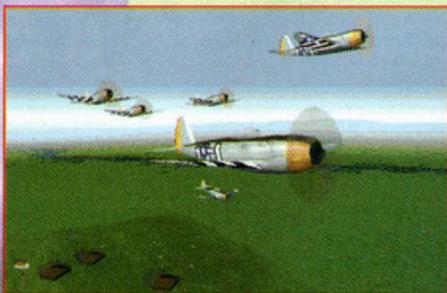
Front Page Sports: Ski Racing

È possibile che non sia la simulazione sciistica definitiva, per contro sono sicuro che lascerà il segno nel suo genere. Tanto per cominciare, pensate che ben sei delle piste più famose del mondo quali Aspen e Val d'Isère, potranno correre sotto le vostre lamine assieme agli sciatori, in grafica 3D ottimizzata per le schede acceleratrici dell'ultima generazione. Inutile, quindi, ogni commento in proposito, piuttosto sappiate che dovrebbero essere cinque le specialità in cui competere o semplicemente impratichirsi: Discesa, Slalom Speciale, Super G e Combinata, soli soletti o via modem per un'enorme competizione in rete. La partecipazione della famosa (io sinceramente non la conosco, ma dopo una comico tragica disavventura sto discretamente lontano dallo sci) Picabo Street come maestrina di sci e una valanga di opzioni, dalla scelta degli scarponi agli occhiali, sono le ciliegine su una torta, sfornata probabilmente entro ottobre.

Front Page Sports: Trophy Rivers

La casa di produzione promette un livello di realismo così alto, che sarà come tuffarsi in uno dei cinque famosi fiumi simulati nel gioco.
Parlo di dettagli mostruosi per quello che riguarda la riva lambita dalle onde, i pericolosi mulinelli e correnti, in grado di sconvolgere completamente le vostre strategie di pesca. Ci saranno inoltre un grandissimo numero di esche per beffare le diverse specie di pesce, non oso pensare agli studi necessari riguardo al differente comportamento di questi paciosi anfibi. Non saranno da trascurare neppure i diversi tipi di torneo e tecniche di pesca possibili, da svolgere da soli o in compagnia di molti amici nel multiplayer, probabilmente il vero punto forte di questo gioco che vi farà scontrare con altri pescatori via Modem, Internet o LAN. La Sierra giura che con questo titolo capirete perché così tante persone impiegano il loro tempo libero in piedi nell'acqua attendendo che uno stupido pesce penzoli dal loro filo di Nylon.

Aces: X-Fighters

Durante la Seconda Guerra Mondiale, entrambe le fazioni fecero una "corsa alla scoperta" in cerca dell'arma definitiva in grado di sbaragliare il nemico.
Soprattutto in campo aereo missilistico, ci furono moltissimi esperimenti; voi potrete indossare il camice di uno degli scienziati e disegnare il vostro veicolo ideale, prima di salirci e fare un macello. Insomma, a prima vista potrebbe sembrare un Red Baron (da RB2 eredita il motore 3Space) più moderno con in più la favolosa possibilità di costruire ciò che avrebbe potuto cambiare l'esito della guerra.
Naturalmente, sembra che la riproduzione delle missioni sarà fedelissima alla storia. Insomma, un genere non certo sovrasfruttato (ricordo in proposito solo Secret Weapon of Lufthwaffe della Lucas), potenzialmente molto interessante e in commercio probabilmente per la fine dell'anno. E voi non fate i musi lunghi, certo che sarà ottimizzato per le schede 3D!

3D Ultra Pinball: The Lost Continent

Ultimo titoletto, un bel flipper per far impazzire tutti i deboli di nervi. L'avventuriero Rex Hunter è precipitato nella Jungla portando con se il famoso zoologo professor Spector e la sua assistente Mary. Nel più classico stile Spielberghiano, i nostri eroi si troveranno in un mondo popolato da creature estinte da secoli. L'unica cosa che potrete fare per aiutarli, sarà diventare assi del flipper.
Dovrete sconfiggere ben quindici tavoli arricchiti da grafica 3D completamente renderizzata e connessi tra loro da un sistema particolare; come particolare sembra il motore del gioco, secondo la Sierra rivoluzionario e il migliore del genere.
Cos'altro vi posso dire? Certo è che andando in sala giochi con una partita non riuscite comunque a giocare con quindici tavoli. In arrivo rotolando per la metà di ottobre circa, non siate pignoli.

AGENT ARMSTRONG

A MALI ESTREMI... ...ESTREMI RIMEDI!!

" In questo caso, il male si chiama Spats Falconetti: è lui il capo del Sindacato Criminale, che quelli minacciano, corrompono, schiacciano... tutto per dominare il mondo!! Ma hanno fatto i conti senza di me! Li affronterò senza tregua, su qualsiasi terreno, in ogni circostanza, con qualsiasi arma e non mi fermerò finchè Spats Falconetti non sarà distrutto!"

CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WIN. '95,
16 Mb RAM,
16 BIT SCHEDA GRAFICA,
LETTORE CD-ROM 4X, DIRECT X.

Virgin INTERactive

£ 69.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

A cura di: Roberto "SNK" Lo Russo - snk_pcgame@mail.viva.it

Gripped: Off-Road Championship

Persino il mondo delle corse su fuoristrada non è esente dalle sue brave simulazioni, nel caso di Gripped salirete su Buggies, 4X4 e altri mezzi adatti alle più spettacolari acrobazie. Le piste non dovrebbero essere da meno, grazie a un generatore di piste per rendere le vostre gite nel fango o nella sabbia molto, molto lunghe. Un titolo, insomma, concentrato sulla spettacolarità e adrenalina a fiumi: salti, scontri e circuiti a dir poco impervi vi dovrebbero dare del filo da torcere. Pure il vostro grado di "sbattimento" dovrebbe poter essere soggetto a controllo: le modalità simulazione e arcade consentiranno probabilmente di accedere o meno a complessi settaggi del mezzo e ad altre variabili del caso. Dovrebbe, infine, essere costituita sulla madre delle reti una classifica generale mondiale; dite la verità, non sarebbe affatto male essere il campione assoluto? A quanto pare, non prima di novembre per il sistema operativo che si trova sulla maggior parte dei vostri PC.

Half-Life

La casa madre giura che non si tratta di un ennesimo e inconsistente clone di Doom, bensì addirittura un salto di qualità del genere. Elementi di strategia e qualche "contaminazione" Role-playing (chissà se alla maniera di Hexen I e II o qualcosa di assolutamente nuovo?) sono essenzialmente ciò che promette di nuovo Half-Line; parlo cioè di forte interazione con personaggi non giocatori e loro coinvolgimento in particolari tattiche e trame segrete. Ci si può aspettare, quindi, un forte sviluppo dell'intelligenza artificiale, divenuta componente fondamentale di questa tipologia di prodotti, e della caratterizzazione dei nemici. Per gli amanti dell'estetica, la promessa di una grande fluidità e varietà nei movimenti dei personaggi. Seguendo la prassi di tutti i gli ultimi grandi sparatutto in soggettiva, sembra che i possessori di schede acceleratrici avranno qualcosa in più (graficamente parlando). L'uscita è prevista per il mese del Natale; tempo di regali... se me ne mandate qualcuno mica mi fa schifo!

Lords of Magic

La pace che dura ormai da molti secoli è presto destinata a finire: le armate di Balkot il Despota stanno superando le montagne dell'Est per conquistare tutti i territori ove regna il bene. Non c'è più tempo, dovrete prendere il comando di un popolo e respingere il nemico impellente. In questo gioco strategico, basato su turni con combattimenti in tempo reale, dovrete prendere le redini di uno dei popoli "magici" e cominciare la dura battaglia. Grazie a un'interfaccia estremamente intuitiva, le battaglie e la gestione delle terre, non dovrebbero essere un problema; costruite avamposti in grado di resistere al nemico, conquistate più territori possibile, aumentate il vostro potere magico per avere armi sempre più potenti, respingete gl'invasori e alleatevi con un altro popolo per conquistare a vostra volta il mondo. Fino a otto giocatori in grado di contendersi il potere a colpi di magia, alleanze, volta faccia... da metà novembre di quest'anno.

King's Quest: Mask of Eternity

E siamo a otto, non sono pochi, tuttavia la longevità di questa serie è veramente grande. La signora Roberta Williams lo sa bene, ma sa anche molto bene che nel mondo dei giochi per computer la novità è decisamente importante. Così la saga di King's Quest si trasforma, e da avventura grafica che era, rinasce avventura giocabile in prima e terza persona, ricca di frenetici combattimenti quanto di difficoltosi enigmi.

In sette regni misteriosi e spesso ostili si celano i cinque pezzi della Maschera, unico artificio in grado di salvare la situazione.

Pensate di farcela a esplorare tutte le locazioni previste e a sconfiggere tutti gli abominevoli mostri studiati per mettervi in difficoltà?

In caso la risposta sia affermativa, cari i miei Connor Mc Lyrr (è il nome del protagonista, non sono pazzo) dovrete aspettare fino a novembre prima di menare spada e meningi.

Police Quest: SWAT 2

"Ma le gggiuro che il bambino con la palla non l'ho proprio visto!". Una situazione così sarebbe assai sgradevole, ma cosa ne pensereste di trovarvi dall'altra parte vestiti di blu?

Questo atteso seguito ve ne darà nuovamente la possibilità. Rinnovato sotto molti aspetti, in una grafica isometrica 3D, vi metterà al comando di più di centoventi agenti speciali a cui assegnare le armi più adatte e vi consentirà di pianificare irruzioni e operazioni speciali in tempo reale. Le trenta missioni da portare a termine, dovrebbero essere completamente basate su vere operazioni effettuate dagli SWAT originali.

Ma forse non potete neppure sopportare l'idea di essere in divisa? Nessun problema, questo prodotto Sierra vi permetterà anche di essere gentili e premurosi terroristi che vogliono fare qualcosa di positivo per il mondo, e non trovano niente di meglio che far saltare tutto ciò che vedono. In arrivo, scortato dalle forze dell'ordine, in dicembre, sempre che non lo multino per eccesso di velocità.

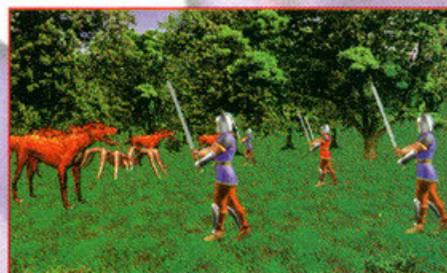
Quest for Glory V: Dragon Fire

Luogo: Silmaria. Oggetto: Successione al trono. Conclusione: Problemi grossi. Impersonando i panni dell'eroe che già varie volte ha sfidato il male, dovrete salvare la ridente isola piombata nel caos per la morte del sovrano e scoprire i milioni di intrighi che sicuramente si manifesteranno. In un vastissimo numero di locazioni, provviste di relativi oscuri enigmi e grande libertà d'azione, troverete personaggi e oggetti completamente renderizzati. Non mancheranno, come nei precedenti titoli, combattimenti in tempo reale dove le vostre conoscenze magiche o guerresche verranno messe a dura prova. Quasi sicuramente, ci sarà la possibilità di utilizzare il personaggio con cui avete portato a termine i capitoli precedenti di questa saga. Ottimizzazione per schede 3D e per tecnologia MMX, concludono tutto ciò che mi è dato di sapere riguardo a questo titolo atteso da molti. Almeno fino a febbraio del prossimo anno, nisba; poi girerà solo per Windows 95 e Mac.

SIERRA
PRO PILOT
THE COMPLETE FLIGHT SIMULATOR
CD DEDICATO ITALIANO
SIERRA®
LEADER

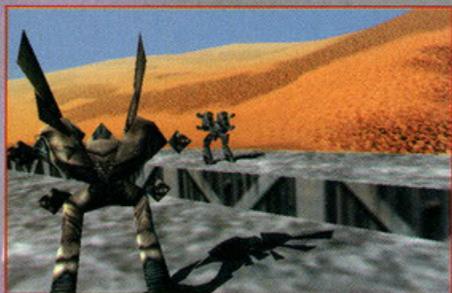
A cura di: Roberto "SNK" Lo Russo - snk_pcgame@mail.viva.it

Birthright: The Gorgon's Alliance

Nessun gioco di ruolo è costituito da una singola avventura, non c'è quindi da stupirsi che la serie Birthright abbia già un seguito. Stessa concezione, dichiaratamente ispirata ad AD&D, stesso motore e trentaquattro personaggi di cui prendere le veci. Ambienti e personaggi in alta risoluzione, più un accurato mondo 3D in cui potersi muovere è quanto ci è dato sapere a livello tecnico. Non sembra ci saranno enormi differenze col primo episodio, speriamo in un'ulteriore implementazione della parte tattica e manageriale senza che questo appesantisca troppo il gioco. Insomma, staremo a vedere se la casa produttrice opterà per un semplice add-on, quindi mirato quasi esclusivamente a chi aveva gradito il primo, oppure deciderà di sviluppare costantemente la grande idea di portare sui vostri PC quasi tutti gli aspetti di una partita a Dungeons & Dragons. Dovreste trovarlo nella sacca del caro Babbo Natale, solo per tutti i bambini bravi che hanno W95.

Captives

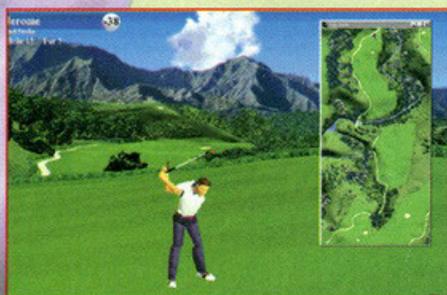
Dack Teral vi sembra un bel nome? Peccato, perché in caso giochiate a Captives vi chiamerete proprio così; inoltre, al ritorno da uno dei vostri viaggi a scopo commerciale, avrete la sorpresa di trovare il vostro pianeta invaso da alieni che hanno ucciso la maggior parte della gente e imprigionato la restante. Constatata la vostra consueta fortuna, dovrete accollarvi la riconquista del pianeta, barcamenandovi in questo strategico/arcade. Ben venticinque livelli in un'ambientazione 3D isometrica per uccidere i cattivi e scoprire tutti i tipi di mezzi e soldati a vostra disposizione. State attenti però, il vostro scopo primario non sarà uccidere gl'invasori ma salvare gli ostaggi e di conseguenza incrementare le forze di ribellione. Il multiplayer vi dovrebbe consentire di giocare fino ad un massimo di quattro via Internet. L'uscita dovrebbe avverarsi nel gennaio del prossimo anno. Il mondo ha sempre bisogno di fess... ehm eroi che si fanno un mazzo tanto in cambio di una medaglietta o giù di lì.

Civil War General II

È tutto per voi sfrenati amanti e maniaci degli esagoni, il seguito di Civil War. Si parla di strategia pura, dove la parola tempo reale è paragonabile a un insulto. La storia ha mentito, la guerra di secessione non è ancora terminata e i generali Grant, Lee, Sherman e tutti i combattenti hanno ancora bisogno delle vostre doti di strateghi. Veniamo al punto, in questo secondo capitolo dovreste trovare un sensibile miglioramento dell'intelligenza artificiale nel comando e nelle reazioni delle truppe. Naturalmente, non è tutto qui: un'altra perla sarà uno studiatissimo editor con cui sbizzarrirvi nella costruzione di unici ed elaborati scenari. Per quanto abbondante, tutto questo non sarebbe sufficiente a giustificare un nuovo prodotto, così la Sierra dovrebbe inserire nuove unità da combattimento e addirittura nuove campagne per entrambe le fazioni. Correte a spolverare e caricare i vostri moschetti, dovrebbe cominciare a girare sotto Windows 95 verso la fine di ottobre.

Earthsiege 3

L'immediato confronto con Mechwarrior è fin troppo facile e scontato, tuttavia sembra che questo gioco si candidi a un ruolo tutt'altro che di comparsa, soprattutto per la mole di missioni e di gioco in generale. In parole povere, ci saranno tre fazioni a cui associarsi: la Federazione, i ribelli e i Cybrid, con una serie di quarantacinque missioni multi obbiettivo da portare a termine.
Sarete, immagino, felici di sapere che dovrebbe esserci un generatore in grado di sfornare missioni in numero pressoché infinito e ben quaranta macchine da guerra di ogni tipo sopra cui sfogare le vostre brame distruttive: Herc, carri armati, Hovercraft e molto altro, tutti pregiatamente (assieme all'ambiente) predisposti per andare particolarmente d'accordo con schede acceleratrici tipo 3DFX.
Sì cari amici, potrebbe venire fuori un vero gioiellino per il chip Voodoo. Non è ancora pronto, ma un proverbio popolare molto famoso dice: "La pazienza è la virtù dei forti".

Sierra Sports: Golf

Non è il massimo della dinamicità, tuttavia il golf raccoglie ormai molti accoliti e gode di una discreta popolarità. Anche videoludicamente parlando, comincia a fiorire più di un prodotto ispirato a questo sport. La Sierra ci ha messo lo zampino, sembra con profitto, chiamando in causa niente di meno che Vance Cook, creatore di Link e Link 386 Pro; il nostro amico ha messo in gioco la sua consistente esperienza per sfornare questo prodotto, con un attento sviluppo di tutte le sfumature in grado di fare la differenza.
Parlo del nuovo sistema di tiro adottato che promette enorme precisione e controllo di tutte le variabili essenziali quali: velocità, angolazione, forza ed effetto dato alla pallina. Se invece volete dare un occhio al realismo, sappiate che ben tre dei più famosi circuiti golfistici mondiali saranno sotto i vostri piedi virtuali. Infine, più di una inquadratura possibile e curate animazioni tridimensionali del "vostro ego golfista" dovrebbero darvi l'impressione di pestare veramente l'erba del green.

Grand Prix Legends

Dov'è andata a finire la Formula 1? Le monoposto sono ora più simili ad aerei che a macchine e ormai è la tecnologia a farla da padrona; persino nelle simulazioni è spesso solo un "assetto" a fare la differenza tra due "piloti". Se invece di questo, preferireste correre dove si forgiavano i veri piloti, tornate nel 1967 con GPL e correte con tutti i miti delle corse automobilistiche. Manco a dirlo, è promessa una cura estrema per il realismo, dalle vetture e circuiti, ai meno piacevoli incidenti e collisioni. Un nuovo motore e la partecipazione della Papyrus (Nascar e Indy car Racing), già fanno pensare a grandi cose; volendo poi aggiungere sul piatto l'ormai quasi immancabile ottimizzazione per 3DFX e simili, non rimane che sognare di eguagliare le gesta di Stewart o Hill, al volante delle leggendarie Ferrari, Lotus e Brabham. Non dovrebbe mancare neppure la possibilità di umiliare fino a otto vostri amici grazie al multiplayer. Il tutto verso la fine dell'anno.

A CURA DI CARLO "LAYNE" SAMBRUNA (LAYNE@NTT.IT)

Steel Panthers 3

Vi considerate amanti degli strategici "old style" a turni, suddivisi in esagoni e infestati da fantastiliardi di unità sparse qua e là? Vi siete persi i precedenti Steel Panthers? Siete pazzi! Grandi pregi di questi prodotti erano infatti la cura maniacale del dettaglio e la relativa, sorprendente, immediatezza delle operazioni. Forse siete ancora in tempo: il terzo capitolo della saga è annunciato per novembre e girerà, ancora una volta, sotto Windows 95. Il nuovo nato in casa SSI non manca certo d'ambizione, difatti abbraccia 60 anni di conflitti, partendo dalla seconda guerra mondiale e trovando il suo epilogo nelle guerre che (speriamo di no) si verificheranno nell'immediato futuro. Una varietà di mezzi e di nazioni belligeranti mai vista, comando fino a livello di brigata, unità di rinforzo, 6 campagne e 35 nuovi scenari, un maquillage generale a base di grafica SVGA ed effetti sonori digitalizzati sono le gradite novità che serba il futuro.

Dogz II & Catz II

Tutti coloro che hanno sempre desiderato un cucciolo per casa, ma non hanno mai potuto coronare questo sogno dovranno ringraziare una seconda volta la Mindscape.
Per rendere l'idea e trovare un valido termine di paragone a questi inconsueti prodotti devo arrivare a scomodare Little Computer People, un titolo uscito eoni fa sul mitico Commodore 64. Non si tratta di veri e propri giochi, quindi, ma piuttosto di simpatici esperimenti di intelligenza artificiale che ci consentono di contemplare estasiati le gesta di cuccioli muniti di "vita propria", capaci di interagire con il desktop del nostro PC. Hanno persino un proprio ciclo vitale!
Diverranno adulti e più furbi. Rispetto alle precedenti versioni da segnalare la possibilità di "convivenza" tra cani e gatti (a patto di disporre di entrambi i pacchetti), la disponibilità periodica sul Web di nuove razze, altri addon e la maggiore autonomia di cui sono capaci i nostri beniamini. A Novembre, a patto di aver installato Windows 95.

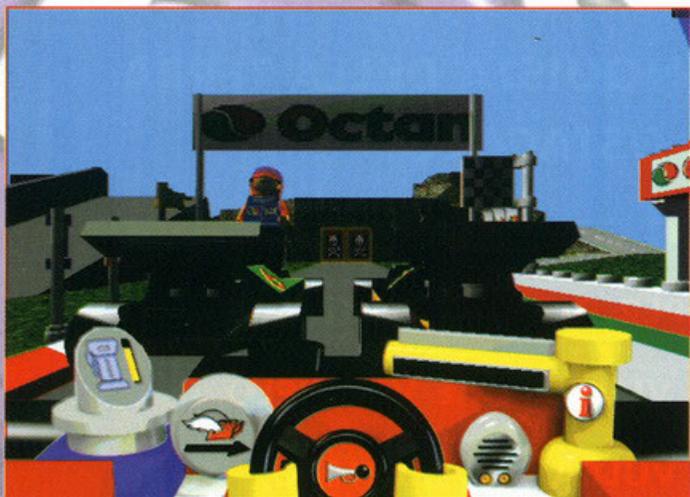
War Wind II: Human Onslaught

Un nuovo elemento perturbatore si affaccia sul pianeta Yavaun, una terra faticosamente rappacificatasi dopo il grande conflitto passato alla storia con il nome di "War Wind". Una nuova specie, gli odiati uomini, sta tentando di colonizzare quel mondo che non l'appartiene, suscitando la più viva preoccupazione e il grande disappunto delle civiltà indigene. Una guerra è inevitabile: la SSI, avendone acquisito la licenza in anticipo, intralciò le trattative di pace e rinfocolò lo spirito bellico dei contendenti, in modo da rispettare i tempi d'uscita (novembre) che già aveva premurosamente fissato. Per chi si fosse perso il primo capitolo basterà dire che stiamo parlando di uno strategico in real time ad ambientazione fantasy che si dimostrò piuttosto interessante soprattutto in riferimento alla buona diversificazione delle unità. Gradite news sono l'aggiunta di nuove razze belligeranti e la più vasta gamma dei mezzi disponibili.

Bucaneer

Parlando di questo titolo mi vengono quasi le lacrime agli occhi, sebbene debba ancora uscirne la versione definitiva: mi basta ricordare un grande vecchio classico quale "Pirates!" per commuovermi e Bucaneer promette di riviverne i fasti; nel mare dei Caraibi eccoci al comando di una imbarcazione battente bandiera nera con tanto di teschio e tibie incrociate e di una ciurma di avanzi di galera. Cosa preferite saccheggiare? Città, galeoni spagnoli, fregate inglesi...c'è di tutto compresa la sontuosa possibilità di stringere segrete alleanze con una delle nazioni colonizzatrici del settecentesco Golfo del Messico ottenendo in cambio dei nostri servigi cariche nobiliari e latifondi. Come nel già citato Pirates possiamo attraccare nei porti per raccogliere pettegolezzi o "preparare il terreno" prima di intraprenderne il tentativo di conquista dal mare. Personalmente non vedo l'ora, sarà che sotto sotto sono un farabutto anch'io. Per fortuna mi sarà sufficiente attendere il prossimo ottobre. Girerà sotto Windows 95.

A cura di Carlo "Layne" Sambruna [layne@ntt.it]

Lego Island

Dopo aver acquisito la licenza dei celeberrimi mattoncini colorati la Mindscape vuol farci credere che per diventare grandi, al giorno d'oggi, serve un Pentium dotato di Windows 95: trattasi dei requisiti richiesti per potersi dilettare con Lego Island, in arrivo nel mese di ottobre.
Non occorre essere laureati ad Harvard per intuire la fascia d'età a cui si rivolge questo prodotto, ma in fondo in fondo potrebbe raccogliere consensi anche tra un pubblico meno giovane: chi di noi non ha quei piccoli pezzi di plastica nel cuore (metaforicamente, of course)?
Lego Island propone una dinamica di gioco non lineare, capace di stimolare la creatività infantile: in linea di massima occorre esplorare l'isola in cui si svolgono gli eventi, costruendo preliminarmente a suon di mattoncini i mezzi di locomozione atti a render più rapidi i nostri spostamenti, e intrattenere piacevoli rapporti con tutta una serie di omini cubettosi disposti ad aiutarci nel tentativo di sventare i criminali piani di Brickster, l'antagonista di turno.
Personalmente non vedo l'ora di rivivere la mia infanzia.

World League Basketball

Udite udite: una simulazione cestistica in cui viene messo in palio il titolo di campione del mondo anziché il solito scettro NBA: basta con i professionisti americani!
Stavolta ce la vediamo con le nazionali di mezzo mondo:
Argentina, Croazia, USA, Brasile, Inghilterra (ma esiste?) e per di più con le regole FIBA, ovvero tiro da 3 alla soglia dell'area e 30 secondi per concludere l'azione d'attacco.
Con uno stile di gioco molto immediato e prevalentemente arcade, World League Basketball dispone di una grafica 3D accattivante e di un ventaglio impressionante di fluide animazioni realizzate in motion capture.
A parte questo, il titolo della Mindscape vanta un ormai consueta sovrabbondanza di statistiche, di attributi-giocatore, di livelli di difficoltà e di improbabili punti di vista.
Esibizione, torneo o competizione?
Vedete un po' voi!
Gli unici requisiti che vi sono richiesti sono un po' di pazienza, magari fino a dicembre (data prevista d'uscita) e il solito Windows 95.

Panzer General & 2

Riviviamo ancora una volta le battaglie tra divisioni corazzate che segnarono la storia della seconda guerra mondiale.
Nei panni degli alleati eccoci contrastare l'asse su una serie di teatri di guerra: migliorie grafiche, intermezzi multimediali, multiplayer via LAN, ampie possibilità di editare gli scenari disponibili lo distinguono dall'illustre avo. Grande novità la possibilità di assegnare il comando dei reparti a diversi ufficiali, ciascuno dotato di una propria personalità. Ad ottobre per Windows 95.

Chessmaster 5500

Come distinguere un buon gioco di scacchi da un altro solo mediocre? Ce lo dimostra Chessmaster 5500: 25 diversi sets di pezzi, 30 avversari computerizzati distinti in quanto a personalità e bagaglio tecnico, analisi della partita e suggerimenti vocali, oltre 20 lezioni interattive sull'arte dello scacco, sfide via internet, un database di 27000 partite celebri da cui trarre validi insegnamenti.
Tutto questo "ben di dio" sarà disponibile sempre ad ottobre e sempre e solo per Windows 95.

Final Liberation

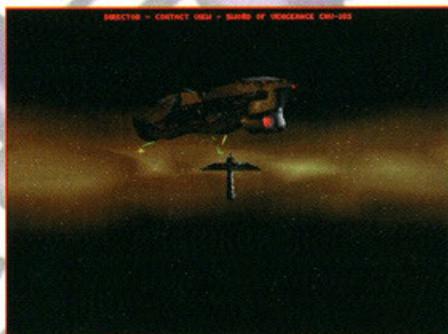
L'umanità, partendo dal suo piccolo e sperduto pianeta natale, si è sparsa a macchia d'olio colonizzando altri mondi. Ma questi progressi non sono passati inosservati: una crudele e in precedenza sconosciuta razza, gli Orks, sconfinando ha invaso e devastato il pianeta Volistad, massacrandone gli abitanti. Da questi eventi prende il via Final Liberation, strategico in real time che sfrutta le regole e l'immaginifico mondo di Warhammer Epic 40000, il celebre RPG da tavolo della Games Workshop. In qualità di comandante in capo degli invasi occorre coordinare le proprie truppe riguadagnando l'intero pianeta settore per settore e prestando un occhio di riguardo allo sfruttamento delle risorse minerarie, senza le quali è impossibile alimentare il proprio esercito.
Final Liberation vanta circa un centinaio di unità diverse, ciascuna catalogata e descritta in un apposito database consultabile, oltre 40 quadranti da riconquistare, supporto multiplayer per un totale di 4 contendenti.
Girerà sotto Windows 95 a novembre.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Outcast

Uno dei titoli più ambiziosi del catalogo Ocean è Outcast, disegnato e sviluppato per essere il gioco che surclasserà Tomb Raider. Dal punto di vista grafico siamo letteralmente su un altro pianeta, le animazioni dei personaggi sono state create mediante l'utilizzo del motion capture e tutte le texture applicate hanno un aspetto assolutamente realistico. La possibilità di interagire e di dialogare con altri personaggi, una trama non lineare e un'intelligenza artificiale basata sull'esclusivo sistema GAIA (Game's Artificial Intelligence with Agents) sono solo alcuni dei punti di forza di questo titolo. La cura maggiore è stata riposta nella realizzazione dell'ambiente 3D e nella ripresa dell'azione dalle varie telecamere. La colonna sonora è firmata nientemeno che dalla Moscow Symphony Orchestra. E' pressoché inutile dire che un simile mostro avrà bisogno di un computer all'altezza della situazione; la configurazione ideale parla di un P200 MMX, e scusate se è poco.
A presto nuove anticipazioni.

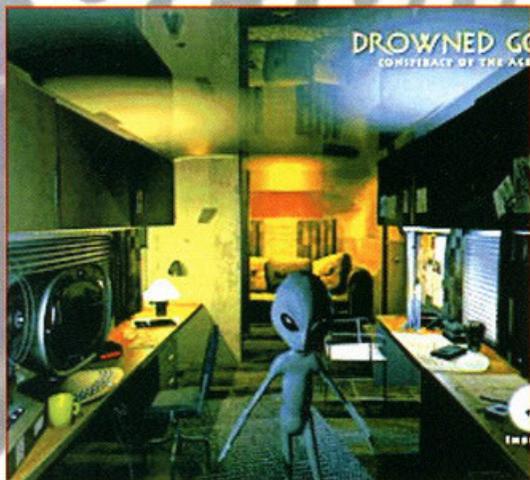
I-War

Altro titolo molto interessante è questo I-War, un simulatore spaziale che metterà il giocatore al comando di un vero vascello da battaglia permettendo di controllare ogni singola parte della nave come la navigazione, l'armeria e l'apparato ingegneristico. La grafica a 32 bit si attesta su livelli decisamente alti, sono stati impiegati due Gigabytes di texture e 588 Mb di poligoni per la resa di ogni singolo oggetto all'interno del gioco; pensate poi che le stelle e i pianeti che appaiono sono stati modellati secondo i reali dati astronomici, con tanto di corretto posizionamento delle masse e di assoluta fedeltà nell'aspetto (...se ne accorgeranno proprio tutti! NdBDM). Si potranno pilotare un gran numero di veicoli: dal semplice caccia monoposto fino al mega trasportatore lungo diversi chilometri.

Non è stato poi trascurato il fattore della trama che sarà interattiva, non lineare e promette di coinvolgere il giocatore dall'inizio alla fine.
Anche in questo caso i requisiti di sistema non saranno proprio alla portata di tutti. L'uscita è prevista per la fine del mondo... oops, dell'anno. Per win95 naturalmente.

Anno 1602

Un vero e proprio simulatore di dio! Scherzi a parte, si tratta di un gioco alla Popoulos, dove alla guida di un manipolo di coloni dovrete espandere i vostri possedimenti e far prosperare la vostra civiltà.
Alla base di tutto stanno le decisioni che prenderete nel corso del gioco, che potranno influenzare positivamente o negativamente i risultati che otterrete.
La prima scelta da fare, per esempio, sarà quella riguardante l'isola sulla quale volete stabilirvi per dare vita al vostro villaggio: meglio un isola piatta e dal terreno fertile o una montuosa con potenziali risorse minerarie? E che comportamento occorrerà tenere con i nativi?
Senza contare i disastri naturali, il commercio e le incursioni di pirati. Insomma penso che abbiate capito più o meno di cosa si tratta, non resta che dire che il gioco è stato sviluppato dalla MAX Design Entertainment e che dovrebbe arrivare da noi in autunno.

Drowned Gods

Un'avventura che sembra essere degna di nota e che ha nella trama uno dei suoi punti di forza. In DG si immagina che la storia del genere umano sia stata manipolata per impedire alla gente di ricordare certi fatti o venire a conoscenza di certe informazioni (il che non è per niente improbabile anche se forse il concetto non è del tutto nuovo).
Il nostro compito sarà di scoprire chi c'è dietro questa cospirazione e per quale motivo.
Per riuscire nel nostro intento dovremo recuperare quattro artefatti tra i quali la pietra filosofale e lo scettro di Salomone; per farlo, ci aggireremo tra locazioni lontane ed esotiche come le piramidi, Stonehenge, laboratori alieni e miriadi di puzzle. I nostri viaggi non saranno condizionati né dallo spazio né dal tempo, potremo incontrare Einstein, Leonardo Da Vinci e assistere all'omicidio di JF Kennedy.
DG dovrebbe rivelarsi una sfida notevole per tutti gli avventurieri e dovrebbe intrigare coloro i quali hanno qualche interesse nel paranormale o nell'attività aliena. Se siete tra questi cominciate pure ad aspettarlo.

Silver

In un misterioso e lontano mondo gotico, cinque eroi uniranno le loro forze nel tentativo di sconfiggere un potente stregone che domina quei luoghi da 999 anni: quello stregone è Silver. Ognuno dei cinque eroi ha delle motivazioni particolari per sconfiggere lo stregone: soddisfazione personale o semplice vendetta. Silver è un'avventura strategica punta e clicca nella migliore delle tradizioni fantasy e si presenterà con un impatto grafico decisamente curato grazie all'alto grado di dettaglio delle locazioni riprese in stile cinematografico e con una colonna sonora di stampo operistico. Si potrà naturalmente scegliere l'eroe con il quale affrontare l'avventura, ognuno di essi avrà differenti caratteristiche e poteri.
80 personaggi popoleranno le oltre trecento locazioni e saranno supportati da un'intelligenza artificiale appositamente studiata per renderci la vita difficile.
Tutti i personaggi sono stati modellati in 3D e avranno a loro disposizione 24 tipi di attacco differenti, senza contare il fatto che potremo controllare più di un eroe per volta.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Motor Mash

"Se pensi che ci siano molti psicopatici per le strade allora non hai mai giocato Motor Mash". Cielo! Un altro Carmageddon è in arrivo portando con sé tutta la coda di inutili polemiche? No, decisamente no (e oserei aggiungere che forse è meglio così), si tratta più di un gioco alla Micromachines in versione cartoonistica, con dodici tipi di personaggi differenti tra i quali scegliere, ognuno con il proprio mezzo di trasporto personale. Motor Mash offrirà sei livelli di gioco e in ciascun livello si troveranno otto differenti tracciati. Le ambientazioni varieranno dalla jungla tropicale al selvaggio west passando per paesaggi artici e intricate metropoli. Oltre alle ambientazioni "normali", alcuni tracciati si snoderanno in luoghi un po' meno convenzionali come Le Terre dell'Incubo e Atlantide. Tutte le modalità di gioco tipiche di questo genere di prodotti saranno presenti in Motor Mash, quindi si potranno correre tornei, gare testa a testa, a squadre o in modalità Time Attack contro il computer. E' prevista anche una versione per Play Station.

Pilgrim

Pilgrim è la nuova avventura che sta nascendo in casa Infogrames e che verrà distribuita dalla Ocean per la gioia di tutti gli appassionati della software house francese che ci ha portato la splendida trilogia di "Alone in the Dark". Gli autori che stanno dietro a questo nuovo progetto sono artisti forse più abituati a lavorare nel campo del design e della letteratura che in quello dei videogiochi: l'autore della trama è nientemeno che Paulo Coelho, autore del best seller "L'Alchimista"; mentre la grafica del gioco è stata creata da Mobius, famoso per il suo lavoro in film del calibro di Tron, Alien, The Abyss e, recentemente, Il Quinto Elemento. L'ambientazione è situata nel periodo storico dell'inquisizione in Francia, intorno al 1200. Il protagonista sarà chiamato a compiere un viaggio nelle campagne francesi, perfettamente ricreate, e a raggiungere Tolosa per consegnare un manoscritto che il padre gli ha consegnato prima di morire. Il gioco promette di essere visivamente appagante e storicamente curato. La trama è senza dubbio intrigante. Vedremo se la Infogrames saprà sorprenderci ancora una volta.

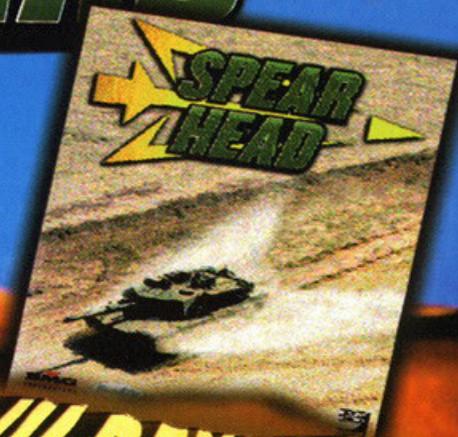
Voodoo Kid

Voodoo kid potrebbe essere la classica favola che serve per spaventare i bambini, e che grazie alle odierne tecnologie prende vita sui nostri schermi.
Nel gioco ci risveglieremo all'improvviso sulla nave fantasma di Baron Samedi, un personaggio tipico della mitologia Voodoo.
Baron Samedi ruba le anime dei bambini per poi utilizzarle nei suoi sinistri rituali magici. Il nostro compito sarà quello di sconfiggere le orde di zombie, di scheletri e di ghouls imparando a usare la magia ed evitando le trappole nel tentativo di liberare i bambini tenuti prigionieri a bordo della nave. Il controllo del personaggio avverrà attraverso una comoda interfaccia punta e clicca e sebbene sia basato più sulla logica e la risoluzione degli enigmi non mancheranno i momenti dedicati all'azione.
L'aspetto grafico non è stato trascurato, le locazioni sono molto curate e per il movimento dei personaggi è stata utilizzata la tecnica del motion capture. Molto curato anche l'aspetto sonoro per aggiungere quel tocco di atmosfera in più che in un'avventura non guasta mai.

Dog Day

Più che "giorno da cani" la traduzione esatta di questo titolo dovrebbe essere "il giorno del cane", in quanto il protagonista della vicenda è proprio un rappresentante della razza del "miglior amico dell'uomo". Ambientato in un ipotetico futuro il gioco ci consente di unirci ad una organizzazione clandestina chiamata CATS (Coalition Against Totalitarian Society) che si dedica al combattimento contro il regime che rende miserabile la vita di tutti i giorni (Siii! Mi piace! Mi iscrivo!). Nelle vesti di un cane (un cane un po' particolare a dire il vero) dovremo contattare il CATS e informare l'organizzazione del vero atteggiamento del governo nei confronti della popolazione, una volta fatto ciò dovremo preoccuparci di evitare le inevitabili rappresaglie che si abbatteranno su di noi in quanto "nemici del sistema". Nonostante i nostri occhi siano quelli di un cane percepiremo i colori in modo corretto, e cioè una grafica in ray tracing a 64000 colori. L'interfaccia punta e clicca ci consentirà di muoverci e interagire con vari oggetti nelle varie locazioni del gioco; mentre per i lunghi spostamenti sono previste delle sequenze in FMV che ci condurranno da un luogo all'altro senza interrompere l'evolversi della trama. Dogday promette oltre 60 ore di gioco, di avventura e risoluzione di puzzle.

Space Bar

Questo gioco della Ocean, Space Bar, è un gioco di abilità dove chi colpisce la barra spaziatrice della tastiera del computer più velocemente guadagna punti in relazione a... mmmh, forse non è proprio così.
In realtà la traduzione corretta è Bar spaziale (l'inglese questo sconosciuto) e si tratta di un'avventura.
Nei panni del detective psichico Alias Node incontreremo all'interno di questo bar sette personaggi alieni e grazie ai nostri poteri sonderemo la mente di ognuno di loro. I flashback delle sette menti rappresentano altrettante mini avventure.
Risolvendole troveremo le tutte tracce e tutte le informazioni necessarie per la cattura di un pericoloso criminale spaziale.
Il punto di vista dell'avventura è in prima persona, quindi seguiremo l'evolversi degli eventi attraverso gli occhi del protagonista e così avremo modo di incontrare personalmente i bizzarri esseri che popolano il Bar Spaziale.
Questi esseri sono stati realizzati graficamente da Ron Cobb, il designer hollywoodiano responsabile della creazione degli alieni che apparivano nei locali di Jabba in guerre stellari.

Ultima on line... Sei tu con noi?

A cura di Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@mail.viva.it)

Ecco cosa c'è scritto (ovviamente in inglese) sul ricercatissimo CD argenteo che la Origin mi ha spedito direttamente in redazione a luglio.

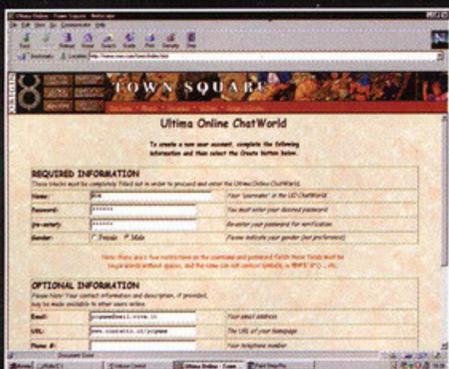
Ultima On Line è finalmente diventato una realtà per alcune migliaia di persone sparse per il mondo (o meglio, in America, visto che le linee telefoniche europee fanno schifo di per sé, sono lente, e le varie Telecom più o meno nazionali non si rendono conto che con le tariffe che hanno non danno alcun margine di espansione al loro mercato... stroncando quindi anche Internet e conseguentemente i videogiochi multiplayer, ma lasciamo perdere, odio le querele...). Cosa vuole dire, in pratica, "sei con noi"? Diciamo che il messaggio impresso sulla serigrafia del CD vuole piuttosto sintetizzare "vuoi vivere con noi?": la Origin si è sempre vantata di creare dei veri e propri mondi artificiali e nessuno può certo negare in maniera oggettiva questa tesi; le saghe di Wing Commander, Strike Commander, Privateer e Ultima sono solo alcuni dei nomi che vogliono dire, ora come ora, "mondi"...
Ma gli anni passano per tutti, le menti si evolvono, invecchiano e mentre la tecnologia corre sempre più veloce grazie all'informatizzazione di massa, Richard Garriot (il signor "Origin") può essere considerato, a ragion veduta, uno dei pionieri dell'industria videoludica. Al momento tutti aspettano il rilascio definitivo di Ultima IX, e mentre Bill Gates delira su Internet e il suo futuro, proprio il nostro amico Riccardo Garrone decide, un bel mattino, di trasportare Britannia sull'autostrada informatica... ce l'ha fatta?

Progetto ULTIMA, Tomo Primo

Diciamo che per rispondere a questa domanda bisogna prima avere le idee chiare su che cosa sia Ultima, sulla etica di vivere in un mondo totalmente diverso dal nostro, e dalle possibilità offerte dalla tecnologia odierna di concretizzare tutto quanto vi sto per raccontare.
Ultima è un mondo fantasy, con una struttura sociale, con delle leggi e delle regole, con una storia, con tanti personaggi viventi e altri NPC (Non Player Characters, praticamente i personaggi controllati dal computer...). Voi dovete vivere facendo le esperienze che tutti fanno, rapportate alla tecnologia informatica del 1997, con i limiti e le agevolazioni del caso...
Coloro che conoscono i precedenti canonici capitoli avranno già storto il naso nel vedere, dalle foto, una notevole somiglianza dell'engine grafico con l'ultimo titolo della serie, fortemente contestato per la componente arcade che ne rovinava in un certo senso l'essenza.
Non preoccupatevi, Britannia c'è, è lì che aspetta tutti voi, ma la parola arcade è stata (grazie a dio) confinata al di fuori delle terre di Lord British.
Per il resto il sistema di gioco è rimasto sostanzialmente invariato: nella mente della Origin Ultima On Line dovrà essere l'esperienza alienante definitiva alla vita sociale reale. Bel colpo, perché pare che per un buon 80% dei loro obbiettivi le cose stiano andando per il verso giusto...
All'E3 di Atlanta avevo visto una versione alpha del prodotto, ma avevo ahimé notato anche uno scetticismo non indifferente da parte dell'Electronic Arts alla mia domanda sul potenziale di vendita di questo titolo sul mercato europeo.
Effettivamente, se ci pensiamo, le condizioni europee per l'esplosione di un titolo del calibro di Ultima On Line purtroppo - è un dato di fatto - non ci sono ancora (lasciamo perdere la pietosità della situazione italiana, chiunque possieda Internet dovrebbe avere un chiaro quadro della situazione, gli altri si spiegano da soli...) sebbene si vociferi un lancio europeo di 50mila pezzi.
Dovrebbe risultarvi chiara quindi la mia sorpresa quando, durante la chiusura dello scorso numero (avvenuta in luglio) mi viene recapitato un DHL dagli Stati Uniti... dentro la busta un CD bianco e nero con il logo di Ultima On Line e la dicitura "Are you with us?".

Progetto ULTIMA, Tomo Secondo

Avendo giocato parecchio a Diablo e conoscendo l'annoso problema dei PK (volgarmente, Player Killers, quei fessi bellimbusti che vanno in giro ad ammazzare gli altri giocatori per il semplice gusto di farlo, solitamente dopo aver gabolato sulle caratteristiche del proprio personaggio) ero proprio curioso di sapere come la Origin avesse risolto il tutto.
Decido quindi di installare Ultima On Line: 400 Mega di hard disk, tutto il necessario per "vivere una seconda vita", incredibile, chissà cosa ci hanno messo dentro...
Lancio il gioco e un requester mi comunica, in

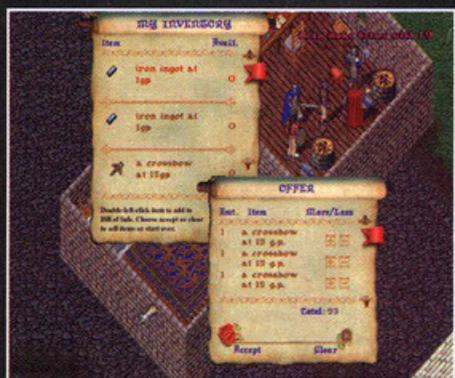
Ed eccoci qui, belli, alti e biondi... giusto per non farmi riconoscere. In alto a sinistra potete vedere l'inventario, incasinatissimo come "da tradizione". In basso a destra le caratteristiche del mio personaggio.

Ecco la schermata che vi permetterà di crearvi un account per accedere a questa esperienza (non più se si possa parlare effettivamente di gioco...).

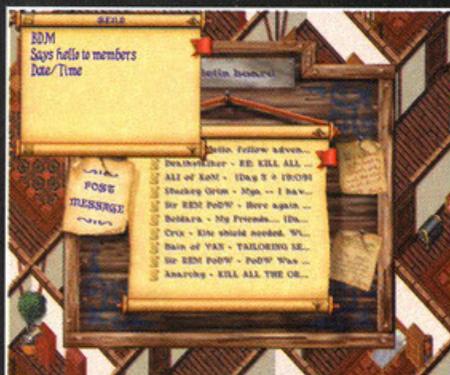
Una volta collegati questo scrigno ci permetterà di scegliere le opzioni e cominciare a vivere una nuova vita...

maniera discretamente perfida, di essersi appena connesso a un "patch server": infatti, per evitare che le varie beta del gioco non fossero aggiornate o scadessero, la Origin ha ben pensato di destinare quattro indirizzi IP all'aggiornamento in tempo reale di determinati file inizialmente copiati sul vostro hard disk dal CD d'installazione.
Dopo una ventina di minuti di attesa i patch sono stati installati senza problemi (e vi ricordo che in redazione abbiamo una CDN a 64K...) e mi sono anche potuto godere la presentazione di pregevole fattura...

Esperienze di vita vissuta: io, BDM, Libero Guerriero

Eccomi quindi a dover creare il mio personaggio, il mio alter ego, ciò che appaio ora, normalmente (tempo permettendo) alle migliaia di giocatori che s'incontrano per le strade del regno di Britannia: in ogni gioco di ruolo che si rispetti le classi tra le quali scegliere il proprio personaggio variano, ma essenzialmente abbiamo il ranger, abbiamo il mago, il paladino, il guerriero e via discorrendo: in Ultima On Line potremmo sceglier d'essere anche dei semplici allevatori d'animali, dei guaritori, dei musicisti fino ad arrivare alle classi più comuni poco sopra elencate.
La mia scelta, da originalone quale mi vanto d'essere, è caduta su un normalissimo guerriero.
Il primo piacevole feedback l'ho ricevuto quando, oltre a dover scegliere il sesso, mi sono dovuto occupare del viso, del colore della pelle, di quello di capelli e barba con relativa lunghezza.
Dovremo poi scegliere il bilanciamento tra intelligenza, forza e destrezza (che imposteranno di conseguenza i nostri valori di mana, tattica ecc.). Infine dovremo scegliere le nostre tre abilità principali, quelle che, a nostro avviso, ci saranno più utili a farci prosperare.
Il nostro personaggio viene quindi salvato non sul nostro PC (almeno apparentemente), ma sul server della Origin, in modo che ogni taroccamento possibile venga "de facto" annullato (almeno di non avere il ragazzo della sorella del cugino del nostro migliore amico che si chiama Garriot di cognome...).
Ci viene chiesto, infine, da che città partire e poi si comincia a giocare.
Devo ammettere che il senso di smarrimento iniziale è decisamente un pugno nello stomaco, che si aggiunge alla lentezza della connessione dovuta non tanto alla Origin (che va solamente lodata per gli sforzi fatti), ma alla nostra Telecom, alla lontananza del server e, naturalmente, alla sfiga proverbiale che comporta giocare con delle versioni beta (inferiore solo a quella di dover installare sul proprio PC un sistema operativo in versione alpha...).
Dicevamo: appena si comincia a giocare non si capisce veramente nulla, ma comunque tutti i giocatori della vecchia guardia riconosceranno l'impostazione alla Ultima 7&8; doppio click sul nostro personaggio per vedere come siamo vestiti, utilizzo dello spellbook per lanciare gli incantesimi, ricerca dei reagenti (aargh...), inventario incasinato e sistema di combattimento "alla Diablo", ma con la possibilità intrinseca di poter far gestire parte della componente strategica al computer (al momento questa funzione però è stata disabilitata per qualche strano motivo).

Questo requester vi permette di vendere e comprare oggetti di ogni tipo: nel nostro caso stiamo cercando di tirare su qualche soldino dall'armaiolo di turno.

Qui stiamo assistendo alla costruzione di una statua, è incredibile come esista una sensazione di "mondo vivente" intorno a noi. Tutti vivono effettivamente la

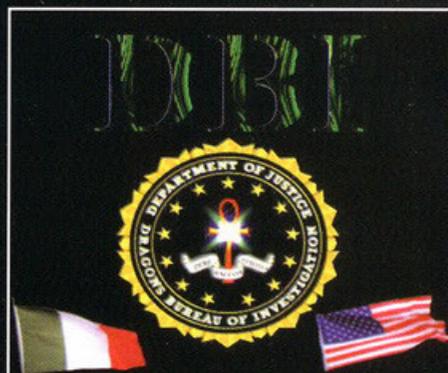
La mappa di Britannia in tutto il suo splendore e con tutte le locazioni chiaramente evidenziate. Come vedete esistono un sacco di città e locazioni da visitare.

Un esempio delle bacheche sparse per il mondo di Ultima On Line. Potrete lasciare tutti i messaggi che volete.

Certo che capire cosa bisogna fare, lo ripeto, è stato difficile: per evitare lo strapotere dei PK infatti, la Origin ha deciso che sarà quasi impossibile combattere all'interno delle città, pena la materializzazione instantanea delle guardie generate dal server, che vi accopperanno seduta stante senza pensarci due volte (a questo punto potrete decidere se rinascere come fantasmi o risorgere con delle penalità!). Comincio a chiedere informazioni, entro nelle case, parlo con gli NPC (che tra l'altro si comportano piuttosto bene, tenuto conto che il sistema di dialogo è costituito da un semplice parser vecchio stile) e scopro che innanzitutto è meglio trovare un modo per fare soldi, come nella vita reale d'altronde. Sono armato di un'ascia, mi dicono che dovrei essere in grado di tagliare degli alberi. Possibile? Ci provo, taglio e raccolgo legno, lo vendo al falegname (una volta trovato naturalmente!), cerco di uccidere un paio di maiali, ma per poco ci resto (e questa è una cosa che non mi è per niente piaciuta, sono un guerriero e un maiale può uccidermi con pochi colpi?).
Decido di abbandonare Britannia e andare in giro a "babbo morto" raccogliendo informazioni, trovo una taverna e lascio un messaggio in bacheca... fiko! Scopro dell'esistenza di gilde create da giocatori sparsi per il mondo... mmh, devo investigare, mi sconnetto e apro Netscape collegandomi al sito www.owo.com (il sito di supporto di mamma Origin con tutte le informazioni per giocatori e potenziali acquirenti). Nota per il lettore, al momento in cui sto scrivendo i task e la trama "guida" di Ultima On Line sono piuttosto confusi, nel senso che ci sono talmente tante cose da fare solo per crearsi un personaggio decente che mi è stato ancora impossibile intraprendere un quest (e per ora l'unico che ho trovato era senza via d'uscita: un tipo mi ha detto "portami, o BDM, l'oggetto XXFHJIDGJHIE e ti darò un sacco di soldi. Ah, le beta!)

ESPERIENZE DI VITA VISSUTA SECONDO TEMPO: IO, BDM, GIUDICE DELLA CORTE SUPREMA DEL DIB DI BRITANNIA!

Girando per la rete sento parlare di una gilda italiana molto potente, costituita da un centinaio di persone (non conosco il numero esatto purtroppo) e apparentemente intenzionata a diventare la Polizia Federale di Ultima.
Due tre e-mail e vengo in contatto con Adalberto Simeone, presidente del DBI, Dragon's Bureau of Investigation: gli "sbirri" di Ultima On Line (troverete un link anche dal nostro sito entro brevissimo tempo).
Questa organizzazione ha per compito principe quello di regolarizzare in maniera non ossessiva, ma corretta, tutelando il giocatore e i vari territori. Pare sia in via di approvazione e ora ne sono un membro felice. Esistono decine e decine di altre gilde, ma lo spazio tiranno non mi permette di descriverle tutte: certamente questa è la più originale, e la più difficile da gestire.

Come vedete le caratteristiche del vostro personaggio sono tantissime, e pensate che non le ho nemmeno visualizzate tutte. Bello eh?

Ogni città possiede un agente speciale, un vice agente speciale, uno o più giudici della corte suprema, giudici normali e agenti semplici.
Esistono poi tre rami: il DBI, l'Unified Cleansing (una sorta di teste di cuoio, aiutano i poveretti che denunciano misfatti in pratica cercando di evitare allo stesso tempo delle guerre tra gilde o lo strapotere della mafia e dei PK) e infine i discepoli di Exodus (praticamente le spie!).
Scegliere la gilda di appartenenza è facile (basta andare in giro su Internet...), e soprattutto molto utile per evitare di essere aggrediti da qualche cretino in vena di pestare il prossimo senza motivo.

In bella mostra il logo del Dragons Bureau of Investigations, una delle gilde italiane che vantano più membri al momento.

Al momento sono riuscito a vedere parecchie locazioni, porti dove comprare navi (e le navi vi permettono di raggiungere le isole come Magincia, aumentando quindi la già vastissima area di gioco), fiumi dove pescare, NPC che vi insegnano ad ammaestrare gli animali, stalle dove comprare cavalli e fabbri ai quali vendere il ferro che magari avete estratto da una montagna (senza parlare di quando vi arriva comunicazione del tour di Lord British per le varie città del regno).
Capite cosa intendo? Quello che abbiamo di fronte è effettivamente una testimonianza di come sia possibile, oggi, crearsi una "vita virtuale" in tutto e per tutto gratificante... Diablo ha aperto una porta di un palazzo che la Origin stava costruendo da anni.
Da quello che ho potuto constatare sino ad ora infatti il gioco possiede tante di quelle caratteristiche difficilmente narrabili in sole tre pagine: tanto per dirne un'altra ogni personaggio ha la possibilità di cambiare durante il gioco, diventando magari un mago guerriero, un ladro falegname ecc. Solo questo dovrebbe farvi capire le potenzialità di un titolo che, quando verrà rilasciato, farà veramente man bassa di fan (perlomeno tra gli eletti che ci potranno giocare).
Ma, a tutto c'è un ma!
Ovvero la gestione di alcuni combattimenti è ancora troppo lenta, l'inventario è migliorabile e l'interfaccia di gioco non è definitiva (pare oltretutto che la versione finale prevederà anche il pagamento di una sorta di abbonamento).
Il progetto comunque continua e se un giorno passate da Britannia lasciatemi un messaggio su una bacheca, lo leggerò e magari potremo andare a far fuori un po' di mostri insieme...

Se volete maggiori informazioni potete collegarvi al sito www.taras.org oppure al sito www.owo.com

Radiografia di un computer perfetto

Presto disponibile

Graphics Blaster Exxtreme

Aggiungete alla massima qualità sonora anche le migliori prestazioni nel campo della grafica 3D. Questo nuovo acceleratore grafico vi farà scoprire velocità, realismo e qualità di immagine eccezionali.

Kit PC-DVD Encore™ Dxr2

Entrate anche voi nella rivoluzione che il DVD rappresenta per film, giochi e spettacolo con la tecnologia che anticipa il futuro.

Altoparlanti SoundWorks® CSW200

Ottenete il massimo dalla vostra AWE64 Gold con questo sistema a tre altoparlanti che garantisce la migliore qualità sonora disponibile oggi sui PC.

Lo dicono tutti i premi che ha vinto: la fantastica Sound Blaster AWE64 Gold è in assoluto la migliore scheda sonora per prestazioni e compatibilità. Se siete appassionati di giochi, vi porterà alle vette più alte del realismo sonoro con i suoi superlativi campioni SoundFont™ e la coinvolgente tecnologia E-mu® 3D Positional Audio. Se siete musicisti di buon livello, vi permetterà di scatenare la vostra creatività con suoni di incredibile realismo, grazie alle sue 64 voci contemporanee e alla stupefacente qualità Wave-Table, finora riservata solo a costosi prodotti professionali. E in più, come tutti i prodotti Creative, le schede AWE64 (Gold e Standard) vi offrono la sicurezza di funzionare al meglio con il maggior numero di programmi, superando qualsiasi altra scheda sonora anche in compatibilità.

Trasformare il vostro PC in una travolgente stazione multimediale è semplice e conveniente grazie alla nostra combinazione vincente di soluzioni di alta qualità. Da sole o insieme, ognuna di esse lavora alla grande per darvi le esperienze più coinvolgenti. Se volete "rinfrescare" il vostro computer, scegliete le periferiche più "calde" del momento.

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Per protegge ...e uccid

A CURA DI ROBERTO "SNK" LO RUSSO (SNK_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

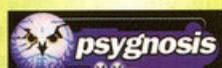
Come quasi ogni giorno prendo la mia bicicletta e, pedalando tra lo smog e il traffico di Milano, mi reco in redazione per vedere se è arrivato qualche gioco nuovo. Appena entrato incontro il BDM che mi fa i complimenti per gli articoli dello speciale ECTS (ero semplicemente di buon umore) e mi dà in mano un CD contenente la versione beta di un gioco chiamato G-Police chiedendomi di grabbargli qualche bella immagine per un suo lavoro. Non sapendo nemmeno di che gioco si trattasse ho inserito il "silver" e ho lanciato l'installazione con molta superficialità. Finita la procedura, ho fatto partire il gioco e mi è apparsa una schermata di configurazione delle fonti audio/video; l'occhio mi è caduto su un menù scorrevole che permetteva di selezionare l'utilizzo delle Direct 3D. Siccome il computer assegnatomi per il lavoro era un Pentium 200Mhz con 32mb di RAM e una Hercules Stingray 128 ho selezionato l'opzione sopracitata ed ho premuto il tasto play. Dopo una alquanto lunga presentazione mi è apparso davanti il menù principale dal quale si potevano scegliere 5 opzioni: nuova partita, carica una partita salvata, le consuete opzioni di rito (e quindi dettagli, risoluzione grafica, volumi vari e controlli di gioco) ed il famigerato tasto di uscita. Ho cominciato subito una nuova partita e, a mano a mano che giocavo mi sono sentito sempre più coinvolto. Dopo aver unito l'utile al dilettevole (grabbando cioè le immagini e giocando) il BDM, vedendomi così concentrato, ha tuonato:" Voglio tre pagine di Work in Progress per domani sera!". Al momento stentavo a crederci, poi, dopo questa immensa e indescrivibile overdose di fiducia (o disperazione, dipende da come la si vede NdBDM), ho continuato ininterrottamente a giocare per quattro ore filate. Durante tutto questo tempo ho riempito di appunti un misero pezzo di carta e me ne sono tornato alla base (essendo in completa assuefazione dal gioco ho chiamato così casa mia, scusatemi). Una volta a letto ho continuato a pensare a come scrivere un Work in Progress di un titolo tanto importante: bene, sono passate due ore!!! La trama è molto semplice ed è simile a molti film americani. Siamo nel 2089 a Callisto, città colonica al di fuori del pianeta Terra costruita, a causa della scarsità di ossigeno, all'interno di una cupola geotedica. I pianeti colonizzati sono dominati da delle corporazioni (le Daibatsu) le quali, grazie alla scoperta di nuovi materiali preziosi, stanno tentando di arricchirsi sulla pelle degli abitanti. L'ossigeno, per esempio, è diventato molto prezioso e quindi

Il vostro mezzo in primo piano con gli afterburner accesi a 5000km/h

**) State per entrare nell'area di briefing, quindi state attenti e prendete appunti!

Ed ecco il menù di descrizione delle armi con immortalato il magico cannoncino (senza la crema!).

G-Police

DATA	Novembre 1997
FORMATO	Windows95 (Direct3D)
GENERE	Shoot'em up
SOFTWARE HOUSE	psygnosis
DISTRIBUTORE	HALIFAX

ere, servire ere!!!

Seguendo l'esempio del giudice Dredd è proprio vero che non ci sono proprio più i poliziotti di un tempo...

Il briefing della missione sarà estremamente dettagliato.

le Daibatsu fanno pagare salato per poter usufruire di questa naturale quanto immancabile risorsa. Per combattere queste angherie è stata costituita la G-Police, una forza composta da agenti speciali attrezzati con elicotteri fantascientifici superarmati e corazzati pesantemente che lottano per la libertà e la pace (un po' come Kenshiro!). Voi siete Jeff Slater un poliziotto appena arruolato che ha deciso di servire la G-Police e, soprattutto, di investigare sulla morte della sorella; anch'essa ex-agente. Per darvi una prima idea di che gioco sia G-Police prendete un agente di Syndicate Wars, vestitelo da sbirro del futuro, fatelo montare su un avanzatissimo flyer pieno di gadget (l'ispettore qui non c'entra niente anche se si parla poliziotti!) e fatelo decollare per proteggere e servire la città del futuro in preda al caos. G-Police, più shoot'em up che simulatore, prevederà 35 missioni multiobiettivo (quindi lunghe da terminare) durante le quali dovrete identificare veicoli e oggetti, pedinare individui sospetti senza farvi scoprire, disintegrare mezzi volanti e non con le più svariate armi, proteggere mezzi, supervisionare attacchi aerei/terrestri facendo, allo stesso tempo, da coordinatore pattugliando la povera città in preda al caos. L'ambiente entro il quale vi muoverete sarà tutto in 3D, limitato sia sul piano orizzontale che su quello verticale da una specie di rete laser insormontabile. Queste aree possono essere più di una e sono collegate fra di loro da delle gallerie (come quelle dei giorni nostri) comunicanti. In totale le aree differenti sono cinque e ovviamente, essendo G-Police ambientato sempre nella stessa città (almeno per ora), si ripetono missione per missione. Le visuali di gioco saranno parecchie e di diverso utilizzo; sicuramente la più utile per gli inseguimenti è quella esterna da dietro che permette una più ampia visione di ciò che ci circonda, poi c'è la classica da dentro il cockpit, quella soltanto con l'HUD, dall'alto, da davanti (non so a cosa possa servire!) e l'ultima laterale da distante che vi permetterà di ammirare il flyer in tutti i minimi particolari mentre gli fate fare le più svariate evoluzioni (l'unica cosa che mi ha lasciato di stucco è che un velivolo così avanzato come quello di G-Police non riesce a fare un giro della morte mentre un Apache dei giorni nostri sì!). Tra una missione e l'altra mi sono divertito a provare le armi su delle vittime individuate dallo scanner del quale è equipaggiato di serie il vostro mezzo(oltre a chiusura centralizzata, vetri elettrici, aria condizionata, radio con CD-changer e cannone mitragliatore da 40 millimetri!). Molto utili sono le missioni del training per prendere confidenza con il mezzo. In totale sono cinque le quali, una volta completate,

Tra circa mezzo secondo l'impatto al suolo con tutti gli effetti collaterali sui mezzi adiacenti la zona.

Per farvi un esempio dei dettagli di G-Police beccatevi questa foto!

Questo camion sta trasportando scorie nucleari, io lo distruggerei.

Un'immagine presa da un filmato dove domina la calma!

Qui comincia la prima missione di training con il famigerato circuito.

permettono l'accesso ad altre sei prima segrete. Le prime tre missioni sono chiamate "flight" e servono per allenarsi con i comandi di volo (che in sostanza sono i tasti di direzione, la manetta della velocità, il dispositivo di salita/discesa verticale e i freni aerodinamici): dovrete completare dei "circuiti" passando attraverso degli anelli blu; attraversando il primo anello, oltre ad attivarsi il secondo, parte anche il timer che calcolerà in quanto tempo avete finito un giro (con tanto di best lap). La difficoltà dei livelli è crescente e, in flight-3 dovrete passare tra dei palazzi e dentro a dei canali dove nemmeno una Cinquecento avrebbe vita facile! Le altre due missioni sono chiamate weapon e permettono di cominciare ad utilizzare le armi contro dei bersagli dapprima facili, poi impossibili (si parte da una "baracca", per finire la prima missione dovendo distruggere una fortezza volante armata di laser, missili e mine vaganti). Gli ambienti di gioco non potranno essere, stando all'ambientazione, illuminati come degli stadi per un partita serale di calcio, anzi saranno alquanto bui (indi per cui procuratevi una torcia!). Di particolare importanza per quanto riguarda l'effetto "full immersion" sono le musiche, su tracce audio, che se verranno tenute così come sono coinvolgeranno parecchio. Le risoluzioni grafiche selezionabili (sempre tenendo conto della configurazione hardware del vostro caro PC) sono parecchie: si parte dalla minima 320x240, 512x384, 640x480, 800x600, 1024x768, 1152x864 e per finire una bella, impossibile e alquanto inutile 1280x1024. G-Police promette veramente bene insomma, questo dovreste averlo ormai capito. Il sistema di controllo dell'elicottero è molto semplice, ma per ora comporta delle restrizioni sia in fatto di divertimento, che in giocabilità per chi ha soltanto una tastiera; al contrario, per chi possiede un joypad, le cose cambiano del tutto, permettendovi di mirare gli obiettivi in maniera più precisa, avere tutto in una mano e, molto importante, evitare di schiantarsi contro i numerosi palazzi perché non si è riusciti a trovare il tasto per decelerare.

Questa è l'area di sosta dei mezzi della G-Police Corporation

Qui il vostro velivolo è in retromarcia: concentratevi sugli specchietti retrovisori!

Perché potrebbe essere un successone:
✗ Se manterranno le promesse fatte sino ad ora.
✗ Se si potrà giocare anche in rete, Internet, seriale, ecc.
✗ Se l'atmosfera di gioco sarà ben resa.

... e perché no:
✗ Se l'intelligenza artificiale non verrà migliorata
✗ Se ci sarà poca varietà di nemici.
✗ Se i paesaggi non saranno molto vari

I difetti che ho notato mentre giocavo a questo gioco sono stati veramente pochi: l'intelligenza artificiale limitata (quindi qui si tratta un po' di deficienza artificiale!) di alcuni mezzi nemici che una volta colpiti cominciano a girare su sé stessi (disegnando praticamente una ipotetica ellisse); la città pare che sarà solo una anche nella versione finale.
Tutto il mio entusiasmo per questo gioco e che penso di avere trasmesso a voi viene leggermente smorzato pensando a come sarà G-Police su dei computer che ancora non montano una scheda che non sia una Monster 3D o equivalente, poi il BDM mi ha illuminato (nel senso che mi ha dato fuoco) dicendomi che la nuova opera di mamma Psygnosis se la tirerà parecchio: Direct3D o niente. E per queste ipotetiche mancanze apparenti che ci siamo riservati il diritto di recensire il prodotto su una versione che dovrebbe arrivarci entro il mese prossimo.
I mezzi che costituiscono il traffico urbano sono dettagliatissimi e si parte dalle moto semplici (si fa per dire!) per passare dalle auto dei civili (che funzionano con l'energia elettromagnetica cosa che tra l'altro è gia stata sperimentata a San Francisco con un grande successo!), pattuglie militari, camion per trasporti con tanto di containers, mezzi per la nettezza urbana e astronavi talmente grandi da fare impallidire Star Wars! Al vostro boss non importa quanti civili ammazzerete, quindi fate un bel macello, mi raccomando! Una ulteriore lode pare sarà sicuramente da attribuire ai filmati, decisamente carini. E l'hardware mi chiederete voi? Partiamo dalla scheda grafica: sarà obbligatoria (come già detto) una scheda accellerata compatibile con Direct3D.
Per quanto riguardano le altre caratteristiche dovrete disporre di un Pentium 133Mhz, 16Mb di RAM e DirectX 5.0 (nuova versione delle librerie ottimizzate per i Pentium con scheda 3D) per le risoluzioni dalla 320x200 alla 640x480 mentre per quelle ulteriormente dettagliate si parla di un Pentium 200Mhz, 32Mb di RAM e le stesse librerie di Microsoft. Vivamente consigliati dalla Psygnosis sono un Joypad (tipo Gravis o, meglio, il Sidewinder della Microsoft) ed una scheda audio Sound Blaster AWE 32. Comunque, per poter sorvolare la città e distruggere i nemici delle corporazioni dovrete aspettare, scanso ritardi, entro la fine di Ottobre.

PAX IMPERIA
EMINENT DOMAIN

www.paximperia.com

THQ INC.

HELIOTROPE STUDIOS

Jnizia la conquista dell'universo

Software e manuale in italiano

Per chi non vuole mai giocare la stessa partita

smau '97
34ª EDIZIONE

Padiglione 1
Stand F11

- Azione e strategia.
- 800 mondi da esplorare e colonizzare.
- 300 tecnologie da sviluppare.
- Diplomazia e spionaggio.
- 16 razze aliene predefinite.
- Manipolazioni genetiche per creare nuovi umanoidi.
- Jl motore da combattimento più avanzato mai creato.
- Fino a 6 giocatori via modem, Lan o Jnternet.

Requisiti per PC:
- 486/DX4 100Mhz o superiore.
- 16 Mb RAM
- Lettore CD ROM 2X o superiore.
- Windows '95

Kappavoto: 920

3D PLANET

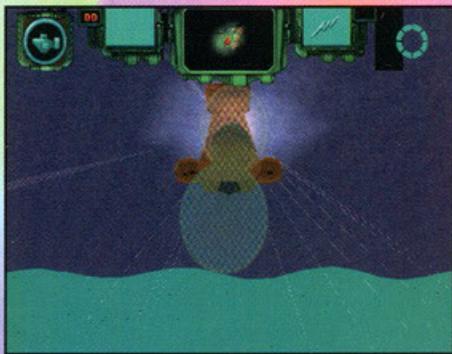
3D Planet S.r.l.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

Via dei Platani, 7
20090 - Buccinasco (Milano)
Tel. 02/4473949

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Sub Culture

Proprio quando si fa un gran parlare di luoghi alternativi in cui abitare, come la Luna o Marte, si apprende la notizia che in futuro qualcuno troverà una soluzione decisamente più comoda e alternativa: le profondità del mare

Avrete la possibilità di vedere il vostro mezzo ed in generale tutto ciò che vi circonda da più visuali diverse (questa è quella esterna di default).

Ecco come i programmatori hanno cercato di rendere i riflessi del sole sull'acqua: sinceramente si poteva fare di meglio.

Ecco una visuale aerea della città in cui inizierete la vostra prima missione: il vostro mezzo sta andando in immersione rapida.

L'arma che vedete usare dal sottomarino sarà l'unica che avrete fino a quando non vi recherete in un negozio per acquistarne una più potente.

Aaahhh... eccoci qua. Primo WIP della nuova stagione e primo numero post vacanze (almeno per me che scrivo). Pensare al fatto che siamo solo a metà settembre e che – mentre si dovrebbe partire completamente rigenerati e carichi – mi sembra di essere tornato da due mesi, sommerso già da mille impegni e cose da fare, mi mette addosso non poca ansia per il futuro: speriamo solo che siano tutte le "commissioni" accumulatesi nelle settimane di assenza, e che quindi si tratti solo di un inizio in leggera salita che prelude ad almeno quattro o cinque mesi di percorsi più o meno pianeggianti e senza più asperità! ...e comunque il dubbio di aver trascorso delle vacanze stupende, ma massacranti dal punto di vista fisico, mi rimane lo stesso: ci sarà anche un fondo di verità nel detto "mens sana in corpore sano", no?

Ma bando alle ciance... Per qualcuno che torna al lavoro c'è sempre qualcuno che va (a proposito: un saluto al mitico Carletto e a Maska, che quando leggerete questo articolo staranno facendo le valigie per non so quale caserma d'Italia); come sempre c'è chi sale e c'è chi scende (come dice il saggio BDM) e sembra che stavolta i Criterion Studios abbiano pensato bene di "scendere" davvero in basso: anzi, potremmo quasi dire che hanno proprio toccato il fondo!

No, non preoccupatevi: non è che i programmatori anglosassoni abbiano partorito qualcosa di particolarmente brutto... anzi, sono pronti a sfornare un nuovo titolo dall'ambientazione decisamente curiosa, visto che le vicende del gioco in questione si svolgeranno sul fondale dei mari di mezzo mondo.

L'epoca futura in cui vi troverete catapultati soffre purtroppo di gravissimi problemi a livello ecologico: l'uomo sembra proprio aver deciso la via dell'auto distruzione e così ha trasformato la superficie del pianeta in un'immensa discarica dei rifiuti; ormai sembra che il partito dei Verdi sia solo un ricordo e Cerro Maggiore – in confronto – è una piccola isola felice. I più astuti hanno così pensato di abbandonare la superficie terrestre per popolare le profondità del mare, lasciando in questo modo l'ormai letale e pestifera crosta di terra, che ha ospitato per millenni tutte le generazioni che li avevano preceduti.

Ma come sempre accade, non tutte le ciambelle riescono col buco, e così la parte di popolazione che aveva deciso di andare a far compagnia ai pesci si è presto divisa, dando origine a due diverse culture (i Prochas e i Bohine) che da allora sono in perenne conflitto tra loro.

Cosa c'entrate voi? Semplice: sembra che una bella mattina – non avendo evidentemente nulla di meglio da fare – abbiate deciso di riportare la pace tra le due popolazioni, salvandole così dall'auto distruzione e da un destino simile a quello degli uomini di superficie.

Sub Culture sarà un gioco caratterizzato da una struttura a missioni, in cui però non sarete strettamente vincolati dagli obiettivi che dovrete portare a termine: in qualsiasi momento, infatti, potrete dedicarvi a vostro piacimento ad attività di commercio con i venditori locali, piuttosto che all'esplorazione delle svariate città sottomarine in cui prenderanno luogo le avventure del nuovo titolo realizzato dai Criterion Studios.
A seconda del fatto che vi troviate in una città abitata da Prochas o da Bohine, dovrete completare tipi diversi di missioni, i cui obiettivi varieranno di volta in volta nel genere (si potrà andare, per esempio, dalle scorte ai corpi diplomatici, allo sgominare attentati terroristici); in base ai compiti che riuscirete a portare a termine e alla popolazione che vi ha incaricato di questi, inoltre, andranno modificandosi anche i rapporti interpersonali tra voi ed i rappresentanti delle diverse fazioni.
Oltre a questi obiettivi principali, dovrete tenere costantemente d'occhio il vostro conto in banca: solo riuscendo con successo nel proprio lavoro e mettendo da parte una quantità sufficiente di denaro, infatti, sarete in grado di equipaggiare nel modo più appropriato il veicolo che vi accompagnerà nel corso delle vostre peripezie.
State attenti perché i prezzi e la disponibilità dei vari "gadget" sul mercato varieranno sensibilmente a seconda della città in cui vi troverete, delle persone con cui starete trattando e del livello di tensione tra i due contendenti: occhio dunque a non prendere bidoni a destra e a manca!
La realizzazione tecnica di Sub Culture presenterà notevoli e interessanti caratteristiche: si andrà infatti da una scansione del tempo realistica al massimo (grazie alle fasi alternanti del giorno e della notte), agli incredibili effetti di luce dovuti ai riflessi del sole sull'acqua e sulle superfici sommerse; non mancheranno una gran varietà di veicoli da poter utilizzare ed equipaggiare a proprio piacimento e di personaggi con cui interagire.
Saranno, inoltre, presenti qua e là tocchi di classe, come per esempio la presenza di tutti i rifiuti gettati dalla popolazione della superficie nel mare, che vi troverete a dover evitare durante le vostre peregrinazioni per le città sommerse; oltre che con personaggi umani avrete a che fare con le diverse specie animali che popolano l'ambiente sottomarino: alcune di esse saranno pacifiche e innocue, mentre altre si dimostreranno ostili e pericolose e solo con una buona dose di piombo riuscirete a tenerle calme!
A far da contorno a una colonna sonora decisamente d'atmosfera ci penserà una gran varietà di effetti sonori, decisamente curati e azzeccati per il genere di gioco.
Non mi resta da ricordarvi che Sub Culture dovrebbe vedere la luce tra ottobre e novembre e sarà disponibile in ben cinque differenti versioni: anche i più esigenti non potranno non essere soddisfatti dalla scelta che si presenterà loro tra la versione Direct3D, quelle accelerate per schede con chipset 3DFX, PowerVR o Rendition Verité o quella con accelerazione 3D via software.

Un esempio della non proprio simpaticissima fauna ittica che vive quaggiù... meglio evitare questi esemplari: sono velenosi.

HELP

Perché potrà essere un successo...
- ✗ Grafica 3D e generale cura nei dettagli davvero notevoli.
- ✗ Un sacco di armi e di power-up da acquistare su un mercato in continua evoluzione.
- ✗ Grande varietà di schede acceleratrici supportate.

...e perché no.
- ✗ Poca varietà e scarse differenze tra le diverse città.
- ✗ Eccessivo lavoro richiesto al sistema in assenza di una scheda accelerata 3D.
- ✗ Eccessiva confusione durante le sequenze di combattimento.

Occhio alla terza dimensione

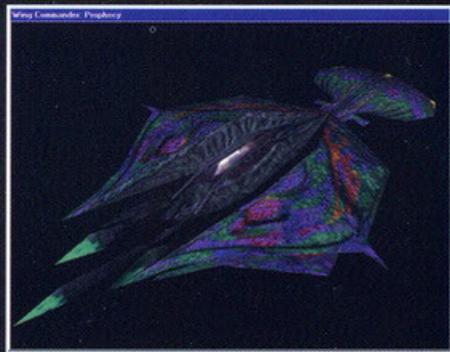
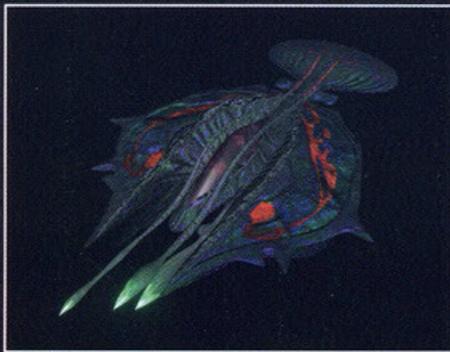
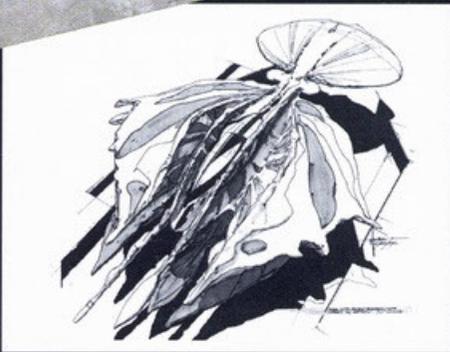
ZOOM IN

Ormai è ufficiale: siamo entrati in una nuova fase di sviluppo e diffusione delle schede video. Se fino a pochi anni fa i produttori si scannavano sul campo delle due dimensioni e se solo da qualche mese sembra essere finita la guerra tra le diverse industrie fabbricatrici di schede accelerate 3D (prime tra tutte la Matrox con la sua Mystique e la Creative con la 3D Blaster), ora sembra proprio che la guerra si sia spostata sul campo degli acceleratori 3D: vediamo quindi uscire i primi prodotti in versioni differenti per le maggiori marche di schede e per i principali chipset (tra cui sembra che ormai gli unici in grado di partecipare alla contesa della fetta più grossa di mercato siano 3DFX e PowerVR) e le patch per i giochi usciti precedentemente a questo boom (che prima si contavano sulle dita di una mano) ora si moltiplicano come conigli! Chi vincerà? Cosa ci aspetterà tra un anno o due? Chi può dirlo... magari inventeranno una scheda 4D per viaggiare nel tempo, e allora sì che la tecnologia si evolverà in fretta!

Sub Culture

Autunno 1997

PC CD-ROM

Simulazione subacquea

Giusto per farvi vedere la solita foto, ecco le varie fasi di realizzazione di una delle navi aliene: si parte dal solito schizzo a matita per poi creare un modello 3D rivestito di texture (nel nostro caso discretamente organico-schifide) per poi ottenere, nella terza e ultima foto, il risultato finale. Ovviamente perde qualcosa rispetto alla seconda immagine, ma vi assicuro che quando vi sfreccierà davanti non ve ne accorgerete più di tanto.

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

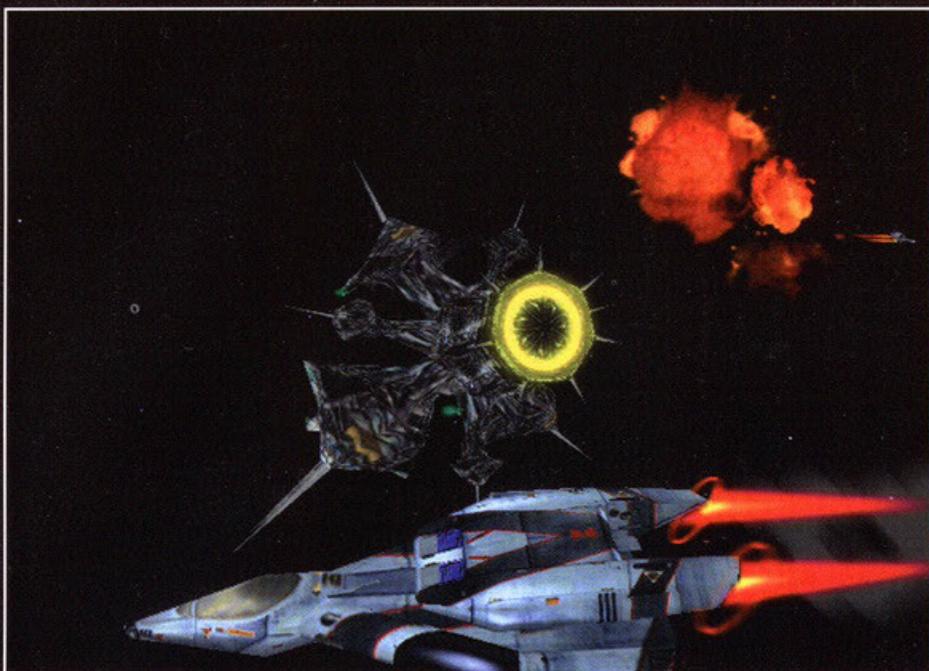
Comandante di ali... non di polli!!!

Quando tutto sembrava caduto nel dimenticatoio, quando la Origin sembrava focalizzata solo su Ultima On Line, quando Chris Roberts e compagnia dichiararono che era tutto finito, ecco spuntare Wing Commander Prophecy; e siamo a 5!!!

Ebbene sì, Chris Roberts può anche essersene andato via dalla Origin, ma la saga di Wing Commander non poteva cadere nel dimenticatoio dopo aver venduto oltre tre milioni e mezzo di copie in tutto il mondo (sommando tutti i titoli della serie ovviamente); Rod Nakamoto è giunto a capo del nuovo, difficile, seguito della Origin e, assemblando un team che comprende alcuni elementi che hanno lavorato ai precedenti capitoli ha deciso di ricreare il "fenomeno".
Prima cosa che salta subito all'occhio leggendo la press release è che non vestiremo più i panni del comandante Christopher Blair (sebbene sia Mark Hamill che Ginger Allen e Tom Wilson saranno comunque presenti per darvi un aiuto), ma di un nuovo cadetto fresco d'accademia: poco si sa sulla storia, se non che una colonia di Kilrathi viene attaccata da una forma di vita aliena sconosciuta e che anni prima una profezia della sacerdotessa di Kilrah' presagiva una catastrofe di questo genere. Questo articolo, in verità vi dico, sarebbe dovuto apparire il mese scorso, avendo il materiale già in mano, ma perché uscire un mese prima quando avrei avuto la possibilità d'intervistare dal vivo l'autore di questa prodiga e ben accetta risurrezione, negli uffici della CTO a Milano? Ricreare una saga di questa caratura non è certo una cosa facile o immediata, quindi il mio scetticismo non era certo poco, almeno fino a che non ho saputo che la sceneggiatura del gioco era stata curata nientepopodimeno che da Syd Mead, già autorevole autore del design di quell'opera cinematografica d'immemore bellezza chiamata Blade Runner. Essenzialmente il gioco è uguale identico al primo Wing Commander; mi spiego: il successo del titolo

Ed ecco casetta vostra, è un po' diversa dalla vecchia Tiger's Claw (la nave madre di Wing Commander 1), ma che sia più potente non c'è dubbio.

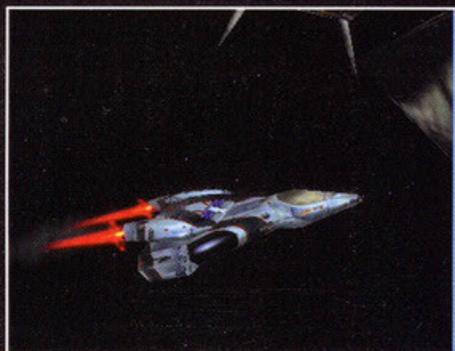
W. C. Prophecy

USCITA	Novembre 1997
SISTEMA	Windows95
GENERE	Simulatore Spaziale
SOFTWARE HOUSE	ORIGIN
DISTRIBUTORE	CTO

Una scena concitata di combattimento vista da una visuale esterna, non pensate troppo a come sia stata realizzata quest'immagine: è il gioco (ora capisco perché continuano a dire che l'engine è una bomba!).

era stato decretato dalla possibilità di avere finali multipli, essere promossi, ricevere medaglie di vario tipo ecc. Il nuovo team ha deciso di riprendere tutti questi elementi che progressivamente sono andati persi (o comunque sono mutati a livello d'importanza) nei titoli successivi. Ora potrete di nuovo seguire path differenti senza dover sorbire quintali di filmati FMV: le scelte infatti dipenderanno dall'andamento delle missioni. Anche l'astronave non sarà più piena di filmati, o meglio ci saranno, ma in misura decisamente più esigua (tra una missione e l'altra non ci saranno più di due click del mouse!).

Per ciò che riguarda il motore, l'intervista che segue dovrebbe essere abbastanza esplicativa, mentre il sistema di combattimento pare sia stato molto "dinamicizzato": rimarranno infatti sostanzialmente inalterati i parametri di distribuzione energetica alla X-Wing (quindi motori, laser e scudi), ma in compenso, come in Starfleet Academy, potrete selezionare vari bersagli da colpire (torrette, motori, finestrino del bagno del comandante ecc.) quando attaccherete una nave di grosse dimensioni e, tra una missione e l'altra, avrete a disposizione un totale di 7 caccia diversi; ma veramente diversi: ognuno possiede peculiarità proprie (angolo di sterzata orizzontale altissimo, verticale bassissimo o viceversa, tanto per fare un esempio) e armi proprie. Non sceglierete più quali caccia pilotare o quale wingman avere, vi verrà automaticamente assegnato per avere meno stacchi possibili tra la parte a terra e quella in volo. Degli alieni non si sa molto, se non che saranno molto "organici" e che voleranno su 10 diversi caccia alieni con un'intelligenza artificiale pare molto fine... Avendo provato il gioco per circa una mezz'oretta buona devo ammettere che sono state poste delle salde fondamenta per l'inizio di una nuova saga dedicata questa volta non solo ai fan dei precedenti episodi, ma anche a quelli di X-Wing che dovrebbero trovare in Prophecy (stando alle premesse) un nuovo motivo per spendere i propri soldini. Vi lascio ora all'intervista che ho fatto personalmente a Rod Nakamoto e David Downing RA, rispettamente produttore esecutivo e produttore... lo spazio stringe, sappiate comunque che la recensione è in arrivo molto presto; stay tuned.

Volo radente vicino alla vostra nave madre, notate che bella la scia dei motori.

Qui state invece fuggendo disperatamente da tre navi aliene, ma fate attenzione, nella buona tradizione di Voltron anche queste tre si uniscono in una sola.

Questa foto è molto difficile da commentare, non l'ho grabbata io, ma era nel press-kit e allora ho pensato di inserirla.

ZOOM IN

Potrebbe essere un successo se
- ✗ Tutti gli elementi di Wing Commander 1 saranno reimplementati in questa nuova incarnazione.
- ✗ L'engine del gioco non richiederà una configurazione esagerata .
- ✗ La versione non Direct 3D sarà comunque spettacolare.

Oppure un flop se
- ✗ Non sarà possibile avere sufficiente influenza sull'evolversi della trama.
- ✗ Le missioni non saranno molto articolate.
- ✗ L'atmosfera dei precedenti episodi andrà completamente persa.

Quattro chiacchere & un registratore (trad. ci ho messo una notte per trascriverla e tradurla, per cui leggetela)

D: **Innanzitutto mi pare di aver capito che volete ricreare Wing Commander, un titolo con una storia così lunga alle spalle deve essere difficile da riprendere in mano, come avete fatto?**

R: Tu sai che Chris Roberts ha lasciato la Origin qualche tempo fa'. Il team di Prophecy voleva veramente ricreare Wing Commander, ricreare una cosa del genere ha comportato dover rifare tutto, una nuova sceneggiatura, un nuovo engine grafico e uno che gestisse l'evolversi della trama: abbiamo ridisegnato praticamente tutto da quello che era rimasto, la cosa più lunga è stata tornare indietro a riprendere tutti quegli elementi e caratteristiche che hanno fatto di Wing Commander un successo; focalizzandoci sulla meccanica del gioco vero e proprio. Abbiamo creato 50 missioni, e abbiamo cambiato in un certo senso anche l'approccio al gioco che esisteva nei precedenti titoli: la parte filmata è ora una caratteristica di supporto e non più la parte principale come succedeva in Wing 4. La principale differenza con Prophecy è, infatti, proprio il fatto di essere molto più simile a Wing Commander 1 e 2.

D: **Avete praticamente rifatto tutto, parliamo del motore grafico.**

R: Sì, come ho già detto abbiamo riscritto tutto l'engine grafico che avrà davvero una grossa importanza, ora supporta la 3Dfx...

D: **Scusa se ti interrompo, ma supporterete 3Dfx via Direct3D o in maniera diretta?**

R: Tutte le schede accelerate verranno "pilotate" tramite il Direct3D, tranne per il chipset Voodoo che sarà supportato direttamente. Anche chi non ha una scheda acceleratrice potrà comunque giocare a Prophecy, tramite le DirectX e Windows 95. Stiamo cercando di rendere il gioco accessibile al maggior numero di configurazioni, basterà avere un Pentium 133, o una macchina superiore con magari una 3Dfx e tutto sarà realmente spettacolare da vedere. Noi pensiamo di aver creato probabilmente il miglior Wing Commander di sempre, questo perché siamo ritornati a focalizzarci sul gioco vero e proprio lasciando il resto come supporto al tutto, abbiamo probabilmente realizzato il miglior design mai implementato per un titolo appartenente a questo universo, con un sistema di visuali che davvero vi permetterà di vedere tutto.

D: **In pratica mi stai dicendo che Prophecy non sarà che l'inizio di una nuova saga di Wing Commander...**

R: Sì, decisamente. Il primo di tre nuovi titoli: la storia introduce un nuovo pilota, una nuova ambientazione con dei nuovi alieni, un nuovo design e questa Mark Hamill appare come una sorta di "guest star" per mantenere in qualche modo la continuità con i precedenti titoli.

D: **Il primo Wing Commander risultò molto giocabile anche perché le missioni erano state progettate con una struttura ad albero; a seconda di come andava la missione corrente si riscontravano dei cambiamenti in quella successiva, non solo a livello di obbiettivi, ma anche a livello di sistemi planetari visitati e andamento della guerra con i Kilrathi. Prophecy avrà la stessa caratteristica?**

R: Leggermente differente, ci saranno delle scelte che sposteranno l'andamento della storia: effettivamente abbiamo cercato di essere il più fedeli possibili ai primi due Wing Commander (che ricordi! Il primo episodio mi era stato portato a casa da un mio amico, ero malato, gli avevo dato i soldi e lo avevo finito su un 286 per tre volte consecutive... NdBDM): comincerete come pilota novellino, per poi venire promossi, a seconda del vostro andamento riceverete delle medaglie, verrete trasferiti da uno squadrone all'altro e avrete la possibilità di cambiare nave. Non era possibile fare questo facendo interpretare al giocatore il colonnello Blair, non aveva più niente da ricevere se non l'intera flotta...
Inizialmente, quando abbiamo cominciato a riscrivere il gioco, avevamo circa 150 missioni tra cui scegliere, abbiamo scelto le migliori 50, le abbiamo collocate in nuovo scenario di guerra con dei nuovi alieni. Abbiamo pianificato l'intera guerra, il suo svolgimento (chi attacca, chi viene attaccato come e quando, le missioni esplorative ecc). Non dovrete più scegliere la nave e il wingman, lo faremo noi per il giocatore. Dovrete imparare a gestire le capacità di ogni singola nave che controllerete, fatto questo verrete promossi a un nuovo squadrone e otterrete una nuova nave. Le missioni sono state realizzate in questa ottica. In definitiva abbiamo realizzato sì una struttura ad albero, ma non così complessa come Wing 1: non ha senso far giocare i giocatori in uno scenario perdente dall'inizio, in questo caso sarebbe frustrante ritornare indietro e rigiocarsi tutte le missioni. I rami portano comunque a una fine "bella" e ad alcune "brutte", senza però disperdersi troppo: non ci piace realizzare missioni che nessuno mai giocherà. Ci siamo focalizzati al massimo su un prodotto che sia gratificante anche a livello emozionale, che coinvolga insomma.

D: **Quando avete creato la storia e tutto il background scenico vi siete ispirati a qualche famosa serie di fantascienza che esisteva già?**

R: No, il background creato per i precedenti capitoli era talmente vasto che non abbiamo avuto necessità di attingere da altre fonti: abbiamo voluto reinventare Wing Commander ancora...

D: **Quante persone hanno partecipato al progetto?**

R: Circa 25 persone fanno parte del team principale, con i beta tester arriviamo a 60, e tra attori e tutti il resto il numero sale a un centinaio.

D: **Bisognerà ancora fare delle scelte nelle sequenze in Full Motion?**

R: No, basterà fare due click per passare alla missione successiva. Le scelte verranno prese solo durante le missioni (per esempio dovrete decidere voi se combattere o scappare: in quest'ultimo caso però i vostri nemici potrebbero decidere di distruggere un'altra nave, magari da trasporto, magari con un passeggero particolarmente importante ecc..), e saranno queste a determinare l'evoluzione della storia.

D: **Verrà implementato il multiplayer?**

R: Certamente, ci saranno diverse modalità: "capture the flag", squadrone contro squadrone, tutti contro una nave madre controllata dal computer (questa modalità sembra davvero divertente NdBDM) ecc.
E' anche interessante il fatto che sarà possibile cambiare visuale e vedere cosa sta' facendo il vostro amico, come sta volando, si creerà una sorta di coesione molto coinvolgente secondo noi.

D: **Quante copie pensate di vendere nel mondo?**

R: Un milione di copie (!!!)

D: **In quanto tempo?**

R: Diciamo sei mesi...

D: **Chi credi che sia il miglior avversario di Prophecy sul mercato, allo stato attuale di cose?**

R: Non c'è competizione, siamo assolutamente i migliori (modesti, veramente modesti, non c'è che dire, anche se bisogna ammettere che se lo possono permettere NdBDM).

D: **A quali giochi hai partecipato sino ad ora?**

R: (risponde David): Wing Commander 3, 4 per PC e Wing Commander 4 per Playstation.

D: **Mi hai detto che Prophecy sarà il primo di una saga, esisteranno anche prodotti collegati a questo nuovo universo come, ad esempio, Wing Commander Academy, Privateer ecc.?**

R: Se il prodotto venderà bene sicuramente ci saranno seguiti e collegamenti; perché no?

D: **Prevedi dei data CD?**

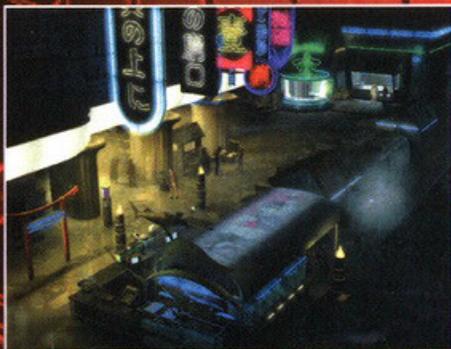
R: Al momento è difficile rispondere, ci stiamo focalizzando al 100% sul gioco principale, il resto verrà dopo anche se non mi sento di escluderlo.

D: **Qual è il tuo gioco preferito al momento, escluso naturalmente Prophecy?**

R: Dungeon Keeper.

D: **Cosa pensi di X-Wing VS Tie Fighter?**

R: Domanda molto difficile, amo X-Wing e amo Tie Fighter, però di solito non gioco in multiplayer. Preferisco un ottimo gioco per singolo giocatore con la capacità di andare in multiplayer che non il contrario.

In questa immagine lo scaling dei personaggi è evidente. Nel prodotto finito non sarà così!

Osservate bene lo scenario. Il paesaggio, tipicamente dark, cupo e fatiscente, è spettacolare.

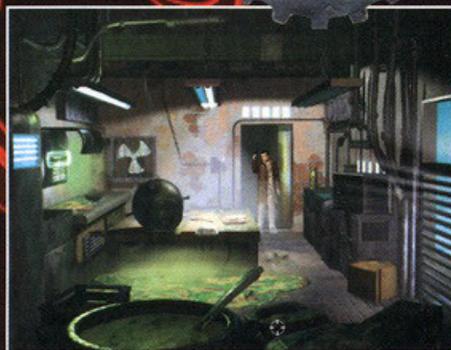
Questa schermata è vuota, ma si nota l'effetto pioggia. Crederete di essere bagnati!

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHARRO" DEBOLEZZA (ZOLTHAR@ZEROCITY.IT)

Il futuro, tra nebbie, folgo

"All'inizio del ventunesimo secolo, la Tyrell Corporation riuscì ad avanzare la tecnologia dei robot fino a portarla nella fase denominata Nexus – in grado di rendere gli androidi virtualmente identici all'uomo – dando loro il nome di Replicanti. I Replicanti della serie Nexus 6 erano superiori in forza e agilità e almeno uguali in intelligenza all'ingegnere genetico che li aveva creati. I Replicanti vennero impiegati ai confini dei mondi conosciuti come schivi da lavoro, in pericolose esplorazioni spaziali e nella colonizzazione di nuovi mondi. Ma dopo un sanguinoso ammutinamento eseguito da un gruppo di replicanti da combattimento Nexus 6 in una lontana colonia spaziale, sulla Terra vennero dichiarati illegali, sotto pena capitale. Speciali squadre di polizia – le unità Blade Runner – vennero costituite con il potere di sparare – sotto investigazione - per uccidere ogni Replicante fuorilegge. Questa procedura non era chiamata Esecuzione, era chiamata Pensionamento." Lo so, forse non è proprio questo il prologo del colosso di Ridley Scott e per ciò chiedo venia, ma la mia memoria è quella che è: non riuscivo a ricordare esattamente tutte le parole corrette del testo originale (vai troppo in bicicletta, batti la testa, e poi ti lamenti anche? NdBDM), ma credo di esserci andato vicino. L'importante è la sostanza, ovvero creare un background per introdurre l'atmosfera di Blade Runner. Iniziamo ora col Blade Runner dei Westwood Studios, un'avventura grafica nuova (in ogni senso) dove rivestirete i panni di un BR appunto, ovvero di un poliziotto dotato di licenza di uccidere i replicanti trasgressori. Praticamente sarete voi il Deckard della situazione. Ambientato nella stessa atmosfera cupa, fumigante, acida, di quella già intravista nella pellicola, dovrete dare la caccia ai replicanti che vi si pareranno contro, sebbene in realtà questo non sia il vero intento dell'avventura. I Westwood hanno ideato una nuova concezione di adventure, per fare in modo di rendere tutto quanto molto più coinvolgente di quanto abbiamo già provato in passato. Non ci saranno tappe da seguire, non saranno presenti solo enigmi da risolvere l'uno dietro l'altro, non ci saranno solo puzzle o rompicapo di complessità crescente. No, nulla di tutto questo. BR sarà un'avventura libera, "decisionale", se si può usare questo termine. Spetterà al giocatore "scrivere" la storia, comporre gli eventi e fare in modo che accadono, seguirli e reagire a seconda degli avvenimenti. Se è difatti vero che voi siete un cacciatore di lavori in pelle, lo è altrettanto la vostra umanità: e se steste combattendo dalla parte sbagliata?! E se le motivazioni che vi spingono a uccidere non fossero buone?! Cosa accadrebbe se decideste di aiutare i replicanti?! Ecco, toccherà a voi scegliere se sterminare i fuorilegge o se credere a quanto dicono. Cosa cercano i replicanti? Quando vennero creati, vennero dotati di una particolare autonomia temporizzata: una componente particolare del loro DNA umano venne tolta, in modo tale che dopo tot anni di vita, la loro forza vitale cessasse, disattivandoli. Questa la precauzione dell'uomo per impedire ai robot di aggregarsi in gruppi e formare delle rivolte, per non fargli rendere conto le motivazioni della loro creazione. Questa la dura pena da sopportare per qualunque essere di origine artificiale.

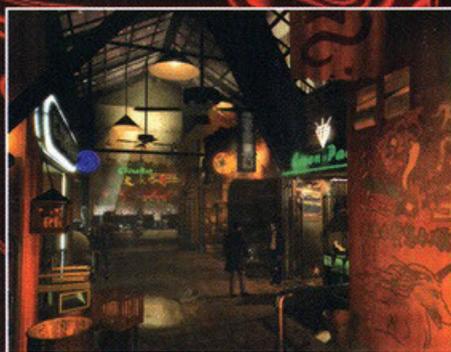
Osservate le nebbie. Non è un dato certo, ma pare che pure queste saranno in movimento.

I replicanti fuggono e lottano per questo, per ottenere la componente mancante del DNA. Sbagliano?! Hanno ragione?! Spetta a voi. Ovvio, come ogni avventura che si rispetti porterà nel suo grembo enigmi da risolvere, puzzle più o meno intricati da sciogliere: componenti del genere non possono e non dovevano assolutamente essere tolti. Tutto questo nella più totale agonizzante e atmosferica surrealtà di un mondo gelido, polveroso, pacatamente umido, nello stile inconfondibile di Scott. Muri appiccicosi grondanti sudori di melma, polvere apocalittica nebulizzata nell'aria, gas multicolori scaturiti da acidi sedimentatisi sul suolo, veicoli coloratissimi sfreccianti nel tetro cielo, personaggi appariscenti che camminano a testa bassa per sparire tra una folla che ti prende e ti porta via: qua dentro si muoverà il nostro protagonista, dotato solo della sua pistola. Come vedete da soli già fino a qui ci si trova reale, ovvero sono costituite da locazioni tridimensionali. Perché reale?! Poiché le sorgenti di luce verranno calcolate in tempo reale (aapunto!), ad esempio, così come i fasci luminosi, o i movimenti d'oggetti e chi più ne ha... Ma anche i singoli personaggi avranno "vita propria". Ciò non vuol dire che non interagiranno con voi, bensì sapranno prendere delle decisioni. Ovvio, le scelte alla fin fine saranno definite dai programmatori, ma non è detto che un personaggio possa prendere una tale decisione, magari proprio quella che voi aspettate, solo perché avete fatto in modo che accadesse un determinato evento. No. Ogni personaggio infatti avrà una determinata personalità: solamente "vivendo" l'avventura riuscirete a "capire" i singoli protagonisti. Ovviamente potrete commettere degli errori, come è giusto che sia, e questi potranno compromettere o meno la situazione, fino a portarvi a punti critici,

La plasticità del nostro protagonista è decisamente ottima. Aspettate di vedere i suoi movimenti.

gas, ...ri e fumi

"Io ho visto cose che voi umani non potreste nemmeno credere, [...] tutti quei momenti andranno persi nel tempo, come lacrime nella pioggia. Tempo di morire..."

Questo è l'Esper, ovvero un super computer per l'elaborazione di immagini. E' identico a quello del film.

Se devo essere sincero ho sempre ritenuto gli Spinner un po' buffi.

I giochi di luce delle sorgenti luminose, neon e insegne comprese, saranno ovunque.

davanti a un progetto tanto grande quanto arduo: riuscire a ricreare in sintesi un'atmosfera tale e riuscire poi ad animarla, a darle vita, certo non è cosa da tutti. Dovete sapere che tutte quante le locazioni sono in 3D

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO:
- ✗ Se l'atmosfera del gioco reincarnerà perfettamente quella del film.
- ✗ Se la parziale assenza di enigmi per lasciare posto all'autonomia del giocare non fuorvierà lo stesso.
- ✗ Se l'avventura non solo sarà curata, intrigante e coinvolgente, ma duratura e invitante.

POTREBBE ESSERE UN FIASCO:
- ✗ Se la grafica dei personaggi non verrà messa a posto, venendo integrata maggiormente ai fondali.
- ✗ Se la trama risulterà nauseabonda, obsoleta, scontata, superficiale.
- ✗ Se nella sostanza il gioco si rivelerà facile,

quindi non spaventatevi se doveste lasciarci le penne. E non è detto che a ogni cosa ci sia rimedio. I Westwood in proposito non aggiungono nulla, ma niente è certo: così come in determinate occasioni si potrà rimediare, in altre diverrà l'errore irreparabile e da lì in poi le cose prenderanno una piega diversa. Nulla di deterministico; tutto può essere, tutto può non essere. Ma se ve lo foste chiesti, potreste perdere la vita sparando, nel mezzo di un combattimento. Potrete, anzi, dovrete difatti sparare: corse, inseguimenti, sparatorie, trappole ... c'è tutto. Fin qua però sembrerebbe quasi non esserci un vero scopo. In effetti potrei sottolineare che sarebbe già una gran cosa riuscire a "sopravvivere" in tale apocalisse, ma in realtà dei fini ci sono, e verranno svelati, così come dovranno essere raggiunti, nel corso dell'avventura. Al momento non posso dirvi di più, il gioco non è ancora finito e ci sono molti aggiustamenti da fare, ma quanto vi ho fin qui elencato mi sembra più che sufficiente per trarre una prima conclusione: BR promette seriamente qualcosa di mai visto (confermo e sottoscrivo, alla presentazione a porte chiuse dell'ECTS ho sentito veramente un tanfo letale di "best seller" NdBDM), qualcosa di tanto coinvolgente da mettere quasi paura al solo pensiero di trovarsi davanti un replicante nervoso e stupido come Leon Kowalski, o peggio ancora, Roy Batty, il capo dei replicanti che per tutto il film scappa e al tempo stesso insegue Deckard. Cacciatore o cacciato: chi preferite essere?!

Blade Runner

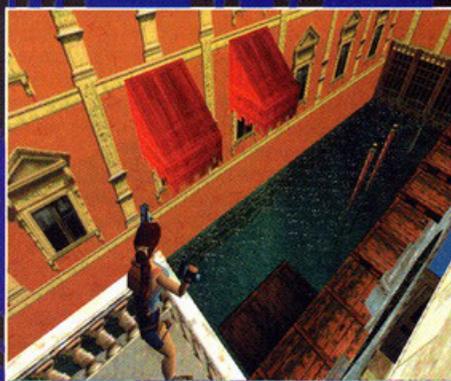
Novembre '97

Windows 95

Avventura Grafica

Traduzione dall'inglese che lascia un po' a desiderare se volete, ma ci siamo capiti, vero?

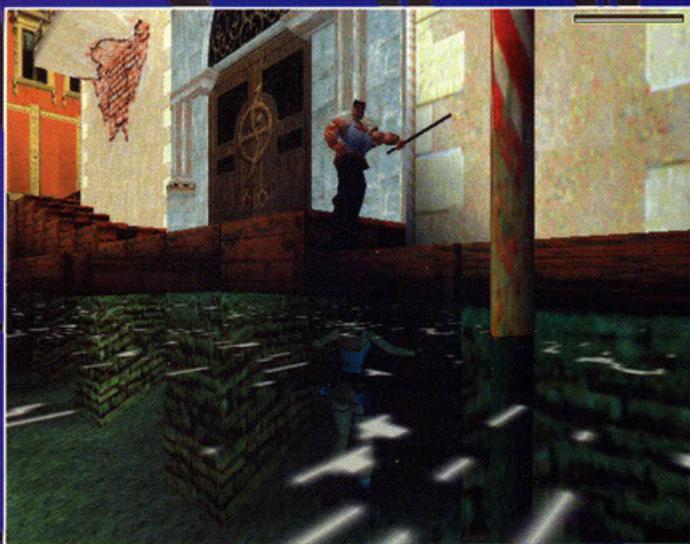
Il ritorno della cassamortara!!!

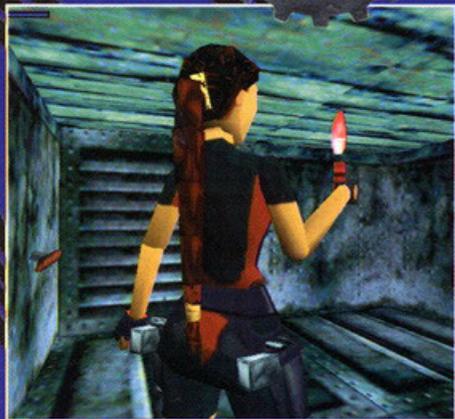
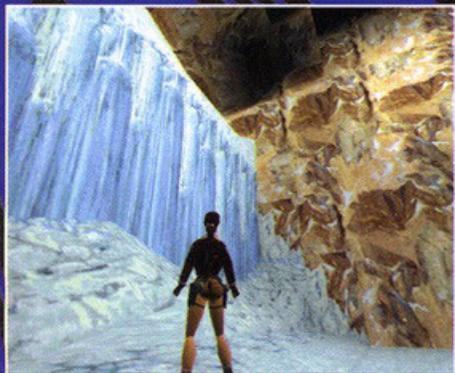
A cura di Alfredo "Zurlì" Nardone (alf@mail.viva.it)

Una splendida vista di Venezia, la nostra cara eroina però non penso che stia ammirando il panorama, lo deduco dalle due pistole che punta alle finestre.

Lara sarà di nuovo dei nostri, scorrazzerà sul nostro monitor come una trottola, con le sue bellissime gambe ed i suoi respingenti che tutti noi conosciamo benissimo. Quanto mi era mancata, la sognavo di notte, lei, con il suo zainetto marrone e le sue pistole, che sorrideva, poi mi veniva vicino, mi accarezzava e mi sparava sei o sette colpi di pistola nello stomaco. Erano sogni un po' cruenti, ma si sa che Lara è così, lei è un'amante dell'azione, del rischio, del movimento, non può stare ferma un attimo, e non poteva mancare un suo ritorno sui nostri schermi. Non sono il solo però ad essere infatuato della nostra atletica e formosa eroina, anche il buon Carletto non disdegna! Sappiate che porta sempre con se una foto di Lara (o meglio, della modella che la impersonava all'ECTS!).
Ricordo che Tomb Rider mi aveva molto colpito, tutto era permeato da un'atmosfera molto particolare, era semplice, allora, calarsi nella scena d'azione. Era naturale vivere gioie e dolori mentre il gioco proseguiva e le azioni si susseguivano, tra salti mozzafiato, nuotate, non proprio al chiaro di luna, e conflitti a fuoco da lasciare il giocatore esanime. Successivamente ho potuto vedere la versione 3Dfx, e sono rimasto allibito, i movimenti di Lara erano ancora più fluidi! Vi ricordate del suo stile quando nuotava? Fantastica! Una vera ninfa. Il gioco poi è finito nel cassetto, insieme a tutti gli altri e a malincuore mi sono dovuto separare dalla nostra profanatrice di tombe... Ora l'EIDOS ha annunciato l'uscita del nuovo titolo, ci sono in giro alcune foto che

Ecco Lara che nuota, notate le ombre sul suo corpo e gli effetti di luce, sono veramente fantastici, pensate adesso a questa immagine in movimento...

potranno chiarirvi le idee. La casa è stata abbastanza vaga sul prodotto, forse perché non vuole svelare i suoi segreti, forse perché vorrà farci una sorpresa, non so....ma riusciremo a scoprire ancora molte cose nei numeri successivi. Ci sono voluti alcuni mesi per studiare il plot ma, alla fine, il risultato mi sembra convincente anche se comunque starà a voi dare il giudizio finale... sentite qua! Lara sta disperatamente cercando il "pugnale di Xian", non per un suo parente malato o perché è un ammennicolo bellino da portare in giro! Il perché è un altro...dovete sapere che...i monaci de monte Brusej, sull'altipiano del Tibet, un tempo erano potenti stregoni, ed uno di loro Xian, impazzito dopo aver perso un duello, decise di creare "il pugnale", dopo anni di lavorazione ci riuscì, ma fu scoperto dagli altri stregoni che lo uccisero, pochi sanno dove si trovi il pugnale, e molti sono votati a proteggerlo, il suo potere è terribile, si dice che "colui che conficcherà il pugnale di Xian nel suo petto e trafiggendosi cuore avrà il potere del dragone" (sì, bravi, proprio bravi, e se poi non funziona? NdBDM)). Da studi archeologici Lara, è riuscita a scoprire il luogo "esatto" della sede dell'artifatto. Il luogo è il palazzo imperiale dietro la grande muraglia, in Cina. Lara arriverà fino in Cina per poi sco-

Notate come il viso della protagonista sia stato ridisegnato, ora è veramente una bella ragazza (perché invece prima... NdBDM)e non vorrete mica che lei muoia ammazzata da qualche bruto?

Un losco figuro si aggira per la passerella, ma chi vediamo sotto l'acqua? Ah, la nostra beniamina si è nascosta ed è pronta a tendere un imboscata!

prire che per riuscire ad entrare bisognerà possedere alcuni oggetti, siti in diverse locazioni della Terra. Vedremo la nostra assassina in giro per Venezia, non certo su di una gondola, ma nascosta nei canali della città, pronta ad uccidere chiunque. La vedremo nel Tibet a scovare un altro tassello per aprire la porta del castello. Sarà presente poi una grossa novità...visto che la nostra Barbie era stata molto apprezzata nella sua tenuta sottomarina, un pezzo è stato buttato in fondo al mare, quindi lei si è procurata una muta e un fucile subacqueo e lotterà con squali e mostri marini per agguantarsi il frammento che le serve. Quindi Lara sarà immersa in un nuovo ed emozionante mondo, con tantissime locazioni da esplorare, ma non è finita qui! Non penserete che il gioco sia rimasto lo stesso e che siano cambiati solo i livelli e le stanze? No, no, siete fuori strada... per TR2 le cose si fanno in grande stile o non si fanno proprio. Sono stati creati una vastissima gamma di nemici, uno più cattivo dell'altro, dai cani dobermann e omaccioni armati di tutto punto, a questi nemici è stata poi data una notevole intelligenza artificiale, non saranno più buoni come nel primo capitolo. La revisione ha toccato anche la struttura del gioco, ci saranno infatti molti più nemici, così da conferire al gioco una vena decisamente più attiva e cattiva. Prima di parlare degli effetti grafici introdotti nel prodotto vorrei spendere due parole per il motore grafico: è stato decisamente migliorato per rendere ancora più fluido il movimento di Lara e per permettere alcune nuove inclusioni, sono state ampliate le mosse che Lara può compiere: potrà, per esempio, scalare a mani nude alcune pareti e fare alcune acrobazie, tipo il salto mortale all'indietro e la capriola laterale; ovvia quindi l'esigenza di un motore che supporti queste nuove azioni. Probabilmente le richieste di sistema di TR2 non saranno poche, ma penso che valga la pena almeno aspettare a prodotto finito, certo su un computer medio-scarso il salto mortale sarà un po' scattoso, ma il resto rimarrà sempre fluido e veloce. Gli effetti che sono stati introdotti e le rivisitazioni grafiche, non sono poche, partiamo da quelli più "normali": sono state introdotte luci dinamiche, un light sourcing non esaperato, una totale rimappatura delle texture per un risultato decisamente positivo. Lara poi è stata ridisegnata, si muove molto meglio grazie ad una nuova struttura wireframe, molto più particolareggiata, e adesso anche la sua coda di cavallo si muove, mentre corre e anche nell'acqua. Decisivi i ritocchi portati al gioco riguardo alla veste grafica, sicuramente il pubblico non rimarrà deluso da quello che sembra essere stato la nuova alternativa allo shoot 'em up... attenzione, non che questo non lo sia! Ma non è solo questo, è una via di mezzo, ci sono enigmi e azione in quantità. E ormai una sacrosanta verità (sociologicamente e commercialmente parlando) che il pubblico abbia decisamente gradito il primo titolo. Anche per questo titolo saranno supportate le schede 3D, per aumentare il realismo e gli effetti che già di base sono ottimi. Si sta ancora parlando e decidendo se offrire o meno un servizio Web, dove poter giocare in multiplayer, speriamo che alla fine si decidano a capitolare per il WWW, anche perché sono sicuro che a molti non dispiacerebbe certo (Telecom permettendo)! Avremo quindi tra le mani una Lara Croft molto più dettagliata, con più poligoni, con più vestiti, con più mosse, con più seno... e un mondo da esplorare e da devastare. Con le sue due pistole sempre cariche sarà una lunga scampagnata di terrore ma alla fine il pugnale sarà suo e il mondo dovrà chinarsi ai suoi piedi. Mostri di Tomb Raider 2 tremate, Lara è tornata e vi vuole fare la pelle! Non potrete sfuggire alla sua bellezza e alla sua inconfondibile cattiveria... Prima di lasciarvi vi devo fare una confessione, non molti lo sanno e sicuramente questa rivista è l'unica al mondo ad avere il seguente scoop: quindi potrete andare fieri di essere nostri lettori e sbattere in faccia questo articolo a quei vostri amici con le facce storte e la gobba che leggono le altre riviste di videogiochi. Grande scoop internazionale, Lara Croft, dopo mesi e mesi di dichiarazioni d'amore e regali, ha deciso di cedere allo sfrenato corteggiamento del suo spasimante e si è finalmente messa insieme con lui. Non vorrei dirvi il suo nome, ma per onorare questo spazio di cronaca rosa devo... il nome del suo fidanzato è tra i più celebri, lui è un nobile, avete indovinato? Avete indoviANTO, si è messa insieme con Duke Nukem, e vivono felici e contenti in un rifugio antiatomico. Volevamo mettere in copertina la loro foto insieme, ma per altri motivi ha preso il suo posto Starfleet Academy (BDM ormai imbesuito viene in redazione vestito da capitano, e non sto scherzando) ("BDM a sicurezza, accompagnate Alfio nei suoi alloggi" NdBDM). Alla prossima con nuove, calde ed emozionanti notizie!

Dopo combattimenti e nuotate volete forse negare a Lara di fumarsi una sigarettina? Non mi sembra il caso, in fondo se la merita!

Ora la nostra sfortunata donzella dovrà inerpicarsi su per quella parete e non sarà certo un impresa facile. Notate la cura degli ambienti grandi, è

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE:

✗ Manterrà le promesse fatte.
✗ Gli enigmi si riveleranno all'altezza.

OPPURE UN FLOP SE:

✗ Sarà troppo lento.
✗ Sarà poco longevo.
✗ Elementi realmente innovativi non saranno presenti creando una sensazione di deja vu sui giocatori di vecchia data che hanno già finito il primo titolo.

Tomb Raider 2

Novembre 97

Windows95

Arcade

EIDOS INTERACTIVE

È la fine del mo[ndo]

A CURA DI FABIO FERRARIO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Schiaffoni a tutto andare nella giungla tecnologica

del secondo millennio!

Ecco una delle tante mosse speciali messe a disposizione di ogni singolo personaggio: qui vediamo il baldo Hawk mettere K.O. ben tre nemici con un colpo solo.

Memore di quando nelle sale giochi giocavo a Super Street fighter 2 Turbo, eccomi impegnato nella distruzione manuale di una macchina.

Tre loschi figuri si parano dinnazi a me per tentare di sbarrarmi la strada verso la locazione successiva. Poveri illusi, non sanno che giocare col fuoco è molto pericoloso...

Nel corso dei secoli che hanno preceduto quello in cui viviamo adesso sulla fine del mondo sono state scritte, da parte di diversi autori, decine e decine di pagine, nonché decine e decine di libri secondo i quali il fatidico evento dovrebbe verificarsi (facciamo i dovuti spergiuri...) allo scoccare dell'anno 2000.
Fino a qualche anno fa, alla stessa stregua di questi esimi scrittori, la pensava anche il dottor Dex Zeng (se becco quello che si inventa questi nomi non so cosa gli faccio, giuro...), malvagio creatore di un enorme impero finanziario e di una grossa organizzazione nata con la collaborazione del governo statunitense.
Il personaggino di qui sopra, a causa dell'eccessivo uso di droghe sintetiche da egli stesso prodotte, soffriva, nei primi anni novanta, di una grave e molto accentuata forma maniacale che gli faceva pensare di essere dio in persona (l'unico quindi in grado di sopravvivere alla fine del mondo).
Siamo ormai a metà dell'anno 2000 e, come avrete facilmente intuito, niente di tutto quello che era stato predetto, si è avverato. Svaniscono così i sogni di gloria del povero Dottor Zeng il quale è tuttavia convinto che la fine del mondo sia stata solamente rimandata, a causa di un non ben precisato malfunzionamento di quella macchina inarrestabile che è il destino. Ma come ben sapete nulla può fermare le menti perverse e così, dopo mesi di silenzio, il Dottor Zeng, vittima di uno dei suoi frequenti raptus, decide moooolto caparbiamente di avvalersi della sua enorme e potentissima organizzazione per correggere questo malfunzionamento e porre, egli stesso, fine al mondo. A questo punto entrate in ballo voi i quali, muniti di coraggio e buona volontà, dovrete impersonare uno dei quattro personaggi che la Core Design mette a vostra disposizione per sventare il terribile progetto di morte del Dr. Zeng (pensa un po', non ci avrei scommesso cento lire...). Come già detto potrete scegliere tra quattro diversi personaggi, dei quali il più rappresentativo è sicuramente Hawk Manson, un ragazzotto biondo di belle speranze (che prima di combattere per la salvezza del mondo difendeva i diritti dei più deboli) ingaggiato all'ultimo momento da un misterioso individuo, il Dottor Timothy Leary, biologo, ex collaboratore del Dr Zeng e fermo oppositore della bizzarra politica di quest'ultimo.
Accanto al giovane Hawk ci saranno altri tre elementi altrettanto validi, due dei quali (per la gioia dei maschietti) di sesso femminile: sto parlando di Ben Jackson (Smasher per gli amici), un ex-ergastolano con tanta voglia di redimersi e un fisico che è il risultato dell'unione di Mike Tison E Mr. T (dov'è che l'ho già sentita questa...bah, non ricordo...), Alana McKendrik, avvenente diciassettenne dotata di strani poteri nonché di curiose abitudini notturne e Mage Daniels una biondona con tanta grinta e pochissimi scrupoli (vale a dire la Nikita della situazione che, manco a dirlo, è il partner ideale di Hawk quando si tratta di fare a cazzotti).
Una volta scelto il vostro paladino potrete

Fighting Force

Fine 1997

DOS/Windows 95

Picchiaduro 3D

...ooooondo...

vostra missione, potrete avvalervi dell'aiuto di un secondo giocatore che, come in tutti gli altri giochi del genere, vi seguirà come un'ombra ovunque voi andrete.
Nonostante la trama sia un pochino scontata, sembra che questo nuovo prodotto della Eidos sarà in grado di ripetere l'enorme successo ottenuto dalle avventure della stupenda Lara

Non c'è più rispetto per le signore, basta che una vada in giro con un vestito un attimino succinto ed ecco cosa succede...come le api col miele è incredibile!

Opla! Mossa speciale e nemico al creatore. Certo che, vista questa foto non si può proprio dire che Alana sia carente d'agilità.

Sempre meglio!! Cambia il personaggio, cambia anche il numero dei nemici. Come vedete la giovane Alana, benché minorenne, sa veramente il fatto suo...

Peccato rovinare un così bel panorama con una brutta faccia del genere. Meglio farlo fuori subito senza tanti complimenti e tornare a guardare il tramonto.

E proprio vero... non ci sono più i facchini di una volta: lavorano male e in più vogliono anche la mancia. Ecco cosa si meritano.

quindi gettarvi alla ricerca del dottor Dex Zeng attraverso i sette intricati livelli (in totale ben 25x7=175 sottolivelli, tutti in 3D, mica "pizza e fichi" !!!) che compongono questo arcade realizzato grazie a un'evoluzione dell'ormai collaudatissimo motore grafico di Tomb Raider, in grado, a quanto sembra, di garantire una libertà di movimento mai provata prima e una visuale a 360 gradi veramente sconvolgente... Scorrazzando per questo numero infinito di locazioni (tra le quali è d'obbligo citare la base navale il grattacielo e l'isola segreta perché fanno veramente "tendenza") vi verrete a scontrare con numerosi nemici, fino a quattro per volta -dotati di una sofisticata intelligenza artificiale- che, con i loro colpi, vi costringeranno a usare tutte le mosse che avrete a disposizione (pare siano circa 50 per ogni singolo personaggio...più le mosse speciali!) e gli utilissimi oggetti che troverete sparsi qua e là lungo il vostro tortuoso cammino. Una delle caratteristiche principali del gioco sarà infatti la completa interattività tra giocatore e scenario: questa vi permetterà non solo di usare come armi improprie gli oggetti che raccoglierete da terra (come già si faceva in Double Dragon o in Cadillac n' Dinosaurs) ma anche di distruggere, o addirittura usare, parti statiche dell'ambientazione che vi circonda, quali per esempio ringhiere, auto, portiere, pezzi di ascensori, distributori della Coca (Cola...) e chi più ne ha più ne metta (pare addirittura che Smasher riesca a staccare i motori dalle auto!!!).
Comunque non vi preoccupate: non passerete metà del gioco alla ricerca di qualcosa per menare i nemici, anche perché lungo la strada che vi porterà verso il vostro nemico numero 1 riceverete numerose ed efficacissime armi tra le quali, oltre ai soliti coltelli e mitragliette, troverete anche un potente quanto "divertente" bazooka.
Nel caso non vi sentiste all'altezza della

ZOOM IN

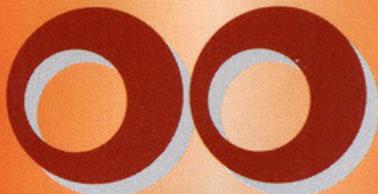
Potrebbe essere un successo perché
✗ La miscela azione-suspence accesa con il motore grafico di Tomb Raider potrebbe fare davvero un gran bel botto.
✗ Una delle due modalità di gioco dovrà pur piacere a qualcuno...

Potrebbe essere un flop perché
✗ È la solita minestra con un piatto diverso.
✗ La grafica potrebbe essere un pochino meno bella di quel che ci si aspetta.

Croft, grazie ad una buona giocabilità e ad un ottima longevità, dovute principalmente alle caratteristiche specifiche dei personaggi e alla lunghezza complessiva dei livelli di gioco. La domanda a questo punto sorge spontanea: "Ma io che non ho un PC Ninja, come faccio a giocare a Fighting Force?"
Ok, niente panico, la risposta è semplice. A detta degli sviluppatori di questo titolo, tutte le ambientazioni e di personaggi sono stati realizzati con una tecnica che garantisce prestazioni notevoli anche su macchine poco potenti, quali ad esempio un Pentium 90Mhz.
Saranno presenti anche numerose tracce audio di una cattiveria esagerata, tutte appositamente composte per questo bel giochino che verso vedrà la luce verso ottobre di quest'anno in tutti i formati possibili ed immaginabili. Ah quasi dimenticavo di dirvi che non contenti di tutto questo ben di Dio, quelli della Core Design hanno pensato bene di accontentare anche i fanatici di Virtua Fighter, Tekken & Co., dando loro la possibilità di giocare a Fighting Force anche in modalità ARENA, vale a dire uno contro uno anziché uno contro tutti (che, diciamo la verità, mi sembra anche più onesto...). Saranno disponibili ben sette ambientazioni differenti, prese direttamente dalla versione arcade, dai fondali completamente e accuratamente animati nelle quali potrete finalmente sfidare a mani nude, in scontri diretti gli altri personaggi del gioco nonché, ovviamente, tutti i nemici, compreso il perfido e ormai un pochino ricitrullito, Dottor Dex Zeng. Anche questa modalità farà largo utilizzo del nuovo motore grafico di cui abbiamo palato in precedenza garantendo così la stessa libertà di movimenti e la stessa visuale della versione arcade.
Tutti i lottatori potranno usufruire dello stesso numero di mosse della versione arcade, il che consentirà di prendere confidenza con i comandi in modo facile e soprattutto veloce.
Beh, insomma, che dire... tra poco ci troveremo di fronte ad un gioco intriso di azione e suspence, frutto dell'unione di due titoli che hanno fatto la storia: Tekken II e Die Hard. Speriamo che sia bello come sembra e che esca in fretta perché io ho quasi finito le unghie...

RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Specs

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.
Le voci, come da bollini sono:

RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

A cura di Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@mail.viva.it)

STAR TREK

STARFLEET ACADEMY

"l'esigenza dei molti è più importante di quella dei pochi... ...o di uno"

GARANTITO PC GAME PARADE

Ecco l'essenza, la sacrosanta verità, il concetto che lega Star Trek alla vita lavorativa di tutti i giornalisti di videogiochi del mondo i quali, per spirito di passione (o anche bisogno di vil pecunia, lo metto tra parentesi perché non è che sia molto poetico), fedeltà al proprio caporedattore o semplicemente amore per un videogioco particolare applicano la regola che ha fatto sacrificare Spock per salvare l'Enterprise e tutto il suo equipaggio alla vita di tutti i giorni.
Analogamente, questo mese Mike e il sottoscritto, per l'esigenza dei molti (voi), hanno deciso volontariamente di "frantumare" il proprio weekend, cancellarlo come non esistesse, per finire rispettivamente la recensione di Dark Reign lui, quella di Starfleet Academy io!
E la domenica va avanti qui in redazione, con Mike di fronte a me che, come il più efficiente degli ufficiali scientifici, è intento a scrivere il suo articolo mantre mi sforzo a far "decollare" questo.
Comunque cominciamo a parlare di Starfleet Academy, "che è meglio" (come dice puffo brontolone, appellattivo molto usato in redazione per riferirsi al sottoscritto!): vi ho già narrato il mese scorso grossomodo tutto, quindi se avete già letto l'articolo dedicato potete pure saltare alla fine del pezzo (io vi consiglio di leggere comunque tutto, dopotutto ci ho lavorato un weekend!).

Una delle missioni più brutte che ho incontrato fino ad ora: all'interno di una nebulosa funziona tutto male, e io sto per fare un frontale!

Un povero shuttle è rimasto da solo nello spazio, aspetta, la mamma ti viene a prendere: come dire, il raggio trattore in azione!

Comunque, voi siete David Forrester, promettente cadetto dell'Accademia della Flotta Stellare, il vostro sogno è quello di avere una nave da comandare, un equipaggio che vi ami, un mondo da salvare e possibilmente una reputazione pari a quella di James Tiberius Kirk, vero e proprio eroe della Federazione Unita dei Pianeti.
Il gioco comincia subito con delle sorprese: la versione beta che avevo il mese scorso, infatti, risiedeva su un solo CD e non c'erano filmati FMV (o perlomeno ce n'erano veramente pochi); quando il DHL arrivato dall'Inghilterra questo mese è stato aperto, invece, i supporti argentei erano sorprendentemente cinque!!!
Incuriosito da cotale abbondanza installo subito la "reviewable copy" sul PC redazionale e con gaudio e tripudio appare davanti a me dapprima il trailer del Dolby Surround, poi la stupenda presentazione con tanto di titoli di testa e musica in puro stile trekkie; dopo 10

E' occupato questo tavolo?

ZOOM IN

Ed ecco una rapida carrellata sulle stazioni operative che ogni nave che si rispetti possede:

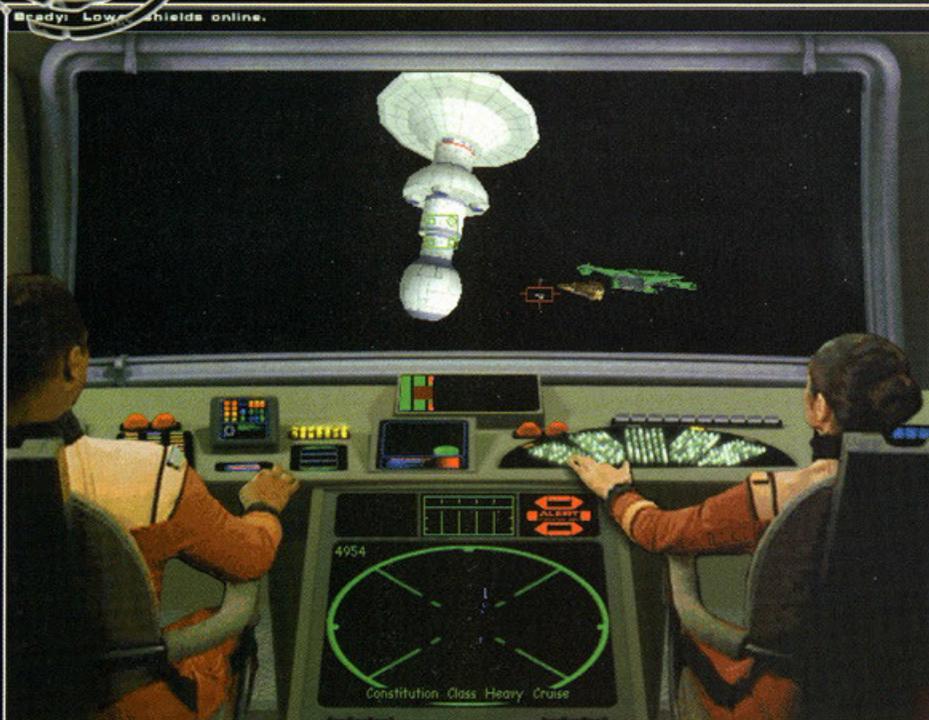
TATTICO: da qui potrete mirare a un dispositivo particolare del vostro avversario, decidere le armi da utilizzare, attivare il raggio trattore tenendo d'occhio l'allocazione di energia ai phaser e ai torpedo, nonché lo stato di allerta della nave.

NAVIGAZIONE: dimmi dove vai, ti dirò chi sei, la mappa stellare in tre dimensioni vi rivela tutte le destinazioni raggiungibili con il minimo sforzo. Potrete anche settare la velocità Warp da utilizzare per arrivare a destinazione.

COMPUTER: il cervellone di tutte le navi della Flotta Stellare, contiene tutto ciò che riguarda la nave, le galassie, i nemici della flotta, tutto quello che si riferisce a Star Trek è contenuto al suo interno, basta cercare bene.

SCIENTIFICO: la postazione scientifica (per intenderci quella di Spock) vi informerà sullo stato della vostra nave ed effettuerà scansioni a corto, medio o lungo raggio. Potrete utilizzarla per avere informazioni su tutto ciò che vi circonda.

COMUNICAZIONI: in pratica non serve a nulla se non a fare quattro chiacchere con chiunque sia in giro (siano esse navi amiche o nemiche, sebbene in quest'ultimo caso dovete anche sperare che vi rispondano) o con il comando.

INGEGNERIA: serve a indirizzare l'energia ai vari dispositivi della nave, da questa schermata potrete anche attivare la riserva d'emergenza o accedere al menù di priorità per le riparazioni dei vari dispositivi.

La base stellare dalle "fungose" fattezze: sembra anche un po' di plastica a dire il vero, comunque questo è l'inizio di una missione molto particolare.

minuti mi alzo dalla sedia, raccolgo la mascella, la rimonto alla bene e meglio e comincio a giocare.

Dopo aver ricevuto il benvenuto dal comandante Rotherot, dal capitano Sulu (in forza all'accademia per due anni dall'inizio del gioco, prima di essere assegnato alla nuovissima USS Excelsior) e dal panzonissimo Kirk (presente in veste di "ospite") mi ritrovo a dover giocare la mia prima missione al simulatore; l'equipaggio che mi viene assegnato vanta elementi appartenenti alle razze più disparate(c'è perfino un'andoriana blu con le antennine), ma dopotutto sembrano tutti bravi ragazzi.

Il primo incarico è quello di distruggere le mine presenti in due regioni di spazio differenti e catturare il rispettivo "mine controller", un mini vascello automatizzato che serve come mezzo di difesa. Dal briefing non mi sembra un'impresa eccessivamente difficile, ma avevo sbagliato a capire!

Sebbene, infatti, il livello di difficoltà sia selezionabile (ce ne sono tre: "plebe", "cadetto" e un altro –il più difficile- del quale non ricordo il nome, forse "capitano"), non crediate che il gioco sia facile.

Bando alle ciance comunque: seduto sulla mia poltrona virtuale prendo familiarità con i vari dispositivi della nave prima di lanciarmi a velocità Warp contro la prima, apparentemente di routine, missione.

Clicco sul tizio alla mia sinistra e mi appare il pannello di controllo delle armi, il sistema di puntamento, il display di allocazione dell'energia, lo stato degli scudi e quello di allerta: verde (niente scudi e niente armi), giallo (scudi alzati, ma armi non attive) o rosso (assetto di guerra, scudi e armi alzati e operativi alla massima potenza). Comincio a preoccuparmi, sembra complicato...

Passo alla seconda postazione presente sul ponte, quella del navigatore: qui troviamo la mappa stellare in 3D e un paio di altri dispositivi. Continuo il mio giro esplorativo trovando, nell'ordine: il mitico computer di bordo (che contiene anche il diametro della pancia di Kirk, basta chiederglielo nella maniera giusta!), la postazione

ALTERNATIVA

BATTLECRUISER 3000 (Take2): voleva essere una simulazione spaziale/commerciale, purtroppo si è rivelato solo un giochino.
STAR TREK 25th Anniversary (Interplay): dallo stesso autore, un'avventura grafica ottima, con fasi di combattimento a bordo dell'Enterprise.

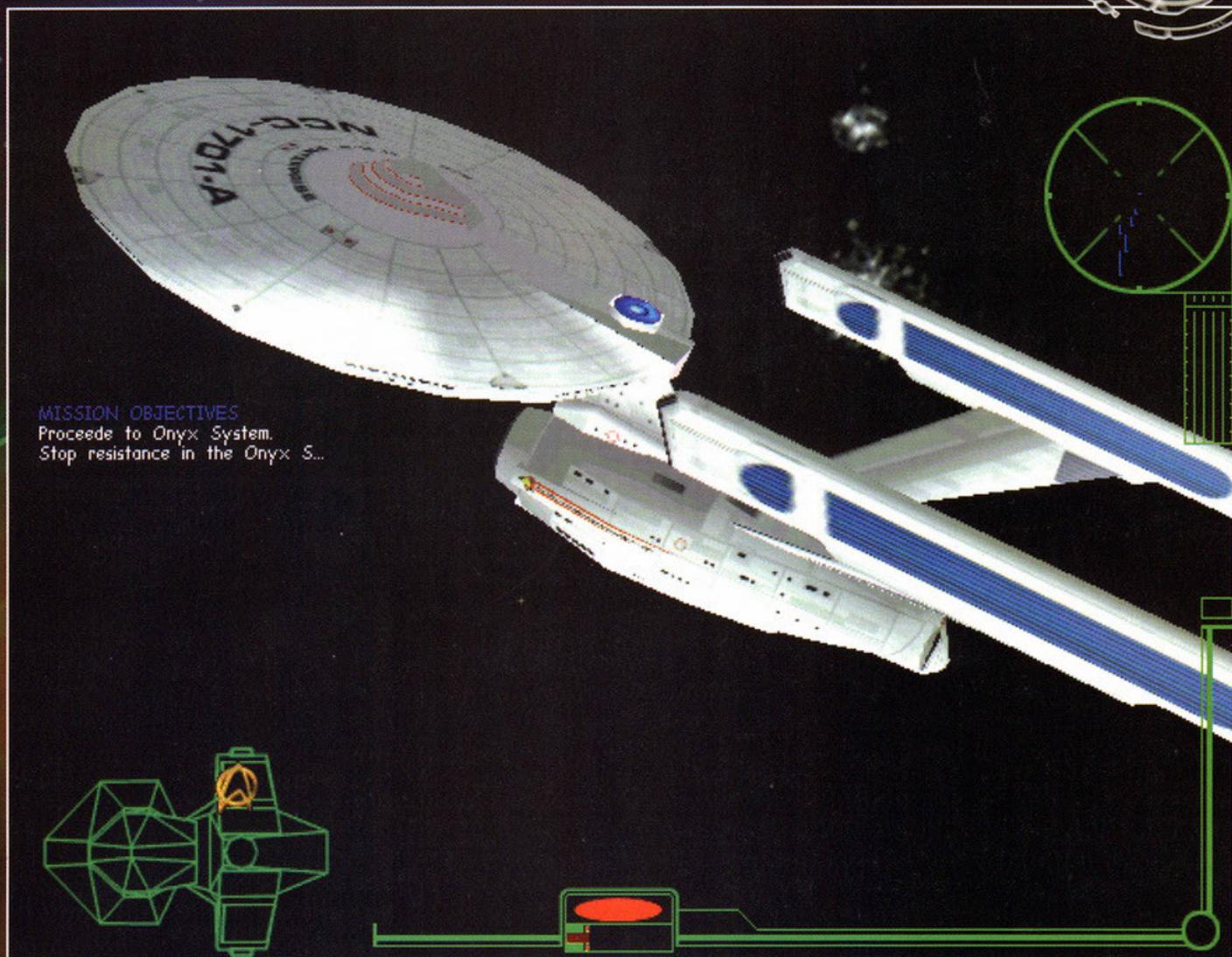
HELP

✗ Prendete assolutamente confidenza con le shortcut, è indispensabile per non perdere troppo tempo muovendosi da una postazione all'altra.
✗ Non pensate che la soluzione migliore sia sempre distruggere l'avversario
✗ Quando siete in combattimento mirate i dispositivi nemici nel seguente ordine: apparato di dissimulazione, phaser, torpedo, motori warp (per evitare la fuga), motori a impulso (per rendere l'avversario una massa inerte alla vostra mercé).

Multiplayer

ZOOM IN

Il multiplayer rappresenta, in Starfleet Academy, un vero e proprio gioco a parte, di seguito troverete una breve descrizione di tutte le modalità:
Neo Anarchy: il classico combattimento tutti contro tutti, diviso in classi di navi grosse, medie e piccole.
Galactic War: una sorta di colonizzazione, per vincere dovrete teletrasportare i vostri uomini sui pianeti degli avversari. Le vostre truppe aumenteranno di numero quando prenderanno il controllo di un pianeta. Per vincere dovrete controllare tutti i pianeti.
Net Profit: una versione multiplayer di Elite, siete dei mercanti e volete diventare ricchi. Comincerete con un vascello piccolissimo e dovrete guadagnare abbastanza soldi per cambiare nave: le missioni sono di vario tipo, dal trasporto al furto d'informazioni.

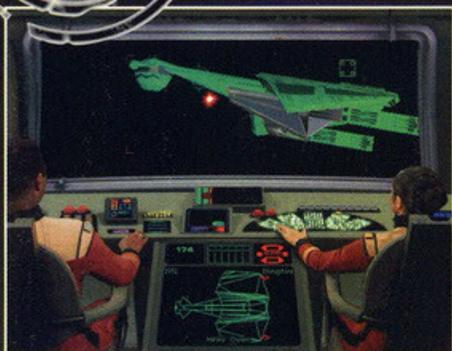
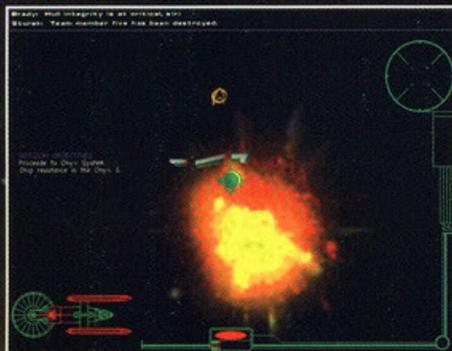
Il capitano di una nave Venturi vi sta intimando di arrendervi e di regalargli i vostri cristalli di dilitio; seeee... hai capito proprio bene.

Eccola, in tutto il suo splendore, come un uccello che si libra nell'aria, come un fuscello che si piega al vento, tutto grazie al supporto Direct3D.

scientifica (dove potremo eseguire scansioni di altre navi o pianeti), quella per le comunicazioni (obbiettivi di missione e possibilità di chiamare il comando di flotta o qualunque cosa che sia in grado di comunicare in maniera intelligibile) e infine quella di Scotty (con i valori di energia allocata, ordine di priorità delle riparazioni ecc.).
Porcoggiuda, siamo a cavallo, ho in mano una fotocopia dell'Enterprise e posso farci, entro certi limiti, quello che voglio.
Dopo aver perso un quarto d'ora a cambiare lo stato di allerta parto per la mia missione, distruggo tutte le mine e disabilito il mine controller senza troppi problemi (forte anche di aver giocato con la beta per un bel po' di tempo!), uso il raggio trattore e mi porto dietro la mia prova di vittoria (ovvero l'appena citato mine controller, ormai ridotto a una massa inertee)... Bene, il comandante Rotherot mi fa i complimenti e cominciano le sequenze FMV all'interno del quartier generale: parlo con i miei compagni, evito che due si mettano le mani in faccia a vicenda, e affronto la seconda missione.
Come dovreste ormai aver capito Starfleet Academy non si riduce ad essere un semplice simulatore, ma anche una sorta di avventura, con delle scelte da prendere importanti per l'evolversi

Ed ecco il vostro alter ego in pixel che si trova davanti a un'importante decisione diplomatica; attaccare, difendersi o arrendersi?

Il primo giorno di scuola è sempre emozionante, se poi il vostro istruttore è questo qui... Comunque in questa foto sembra un filo ebete!

Klingon, mai visti così da vicino, e allora facciamo fuoco no? Da questa foto s'intravede il light sourcing applicato alle texture.

TEST

Non vi dico la faticaccia per grabbare il siluro fotonico che, come vedete, si sta dirigendo contro questo vascello sperimentale di Klingon...

La modalità a tutto schermo: ho appena fatto saltare per aria un uccello predatore romulano, si notano nella foto alcuni frammenti poligonali...

del vostro corso e, pare, per il futuro della Federazione: dovete sapere, infatti, che voi e ogni elemento del ponte di comando possiede una sorta di "voto" dall'uno al cento che riassume la propria performance sul campo. Da quanto ho capito questo fattore di "abilità" varia in meglio o in peggio a seconda del vostro comportamento al di fuori del simulatore. Siete un "quasi capitano" della flotta ed è giusto che vi comportiate come tale: durante l'evolversi del gioco pare si scoprirà l'esistenza di un clan di estremisti i quali, invece di voler mantenere la pace tra tutte le razze della Federazione ampliando gli orizzonti della stessa verso Romulani e Klingon, ambiscono proprio allo scoppio del conflitto finale con queste due razze, con la prospettiva di farle sparire dall'universo o asservirle a schiavi dell'universo.
Starfleet Academy, quindi, non può essere classificato come un'avventura, né tantomeno come un simulatore del "simulatore della Flotta" (le missioni, infatti, sono conclamatamente ambientate all'interno del simulatore), ma come un vero e proprio corso per diventare capitani di una nave stellare: prenderete decisioni di grande valore morale, capirete quando converrà uccidere, avere pietà o arrendersi (cosa comunque che fino ad ora no ho mai fatto...).
Come potrete vedere dalle foto sparse qui in giro, gli autori del gioco hanno ricreato artificialmente tutti gli ambienti dell'accademia, utilizzando però attori veri e propri (tra cui George Takei, Walter Koenig e il grandissimo –in ogni senso- William Shatner) per le scene d'intermezzo.
La struttura delle missioni è decisamente lineare; non si passa alla prossima se non si è completata la precedente in maniera almeno sufficiente: niente struttura ad albero alla "Wing Commander" quindi. Potrete comunque salvare tra una missione e l'altra e, piacevole sorpresa, anche dopo le varie scene FMV (in quanto spesso dovrete prendere delle decisioni che si rifletteranno sull'evolversi del gioco).
Tornando invece al simulatore vero e proprio, sarete veramente padroni di fare quello che volete (o quasi, una volta ho tentato, per puro spirito di "controtendenza" ad aprire il fuoco su una base stellare, la reazione non è stata molto buona: sono stato cacciato fuori dal simulatore a calci nel sedere!!!), mi spiego meglio: per portare a termine i vari incarichi che vi verranno assegnati non dovrete semplicemente sapervi difendere, saper controllare la nave o sparare. Se i programmatori avessero commesso un errore tanto madornale, infatti, ci saremmo trovati per le mani poco più che una scopiazzatura venuta male di X-Wing.
Se quindi pensate di aver davanti uno shoot'em up mascherato da simulatore, passate pure alla prossima recensione. Per chiarire meglio il concetto di "simulazione realistica" vi farò un esempio: in una delle prime missioni riceverete una richiesta d'aiuto da parte di un vascello civile, arrivati sul posto farete smettere le ostilità. Le due parti si accusano l'un l'altra e vi mettono nella posizione di giudice: dovete provare che il vascello che ha richiesto il vostro aiuto non trasporta materiale illegale, ma i vostri sensori non sono in grado di eseguire una scansione corretta a causa di interferenze, pare generate proprio da questo ipotetico carico.
Questa missione mi ha fatto perdere parecchio tempo, ma poi ho riflettuto tra me e me: "ho in mano la nave stellare più potente della Federazione, possibile che non ci sia nulla da fare?". La soluzione, invero, era talmente semplice da diventare irraggiungibile: era infatti sufficiente dirottare tutta l'energia disponibile sui sensori ed effettuare la scansione. Il vascello esaminato non era, infatti, pirata, voi fate bella figura e continuate la vostra missione principale (nella classica tradizione televisiva, infatti, non c'è incarico che cominci e finisca nella maniera in cui vi dice il comando!).
Ecco quindi l'essenza del gioco, saper amministrare tutti i dispositivi della nave, trarre il massimo da ogni singolo membro dell'equipaggio, prendere le giuste scelte in frangenti dove il tempo è sempre e comunque poco... insomma, lo stesso che fare una rivista di videogiochi, con l'eccezione che a differenza di klingon e romulani ci sono i ritardi e che la Federazione è rappresentata dall'editore!

All'inseguimento di un uccello predatore... farà una brutta fine, non può competere con James Tiberius BDM...

93

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

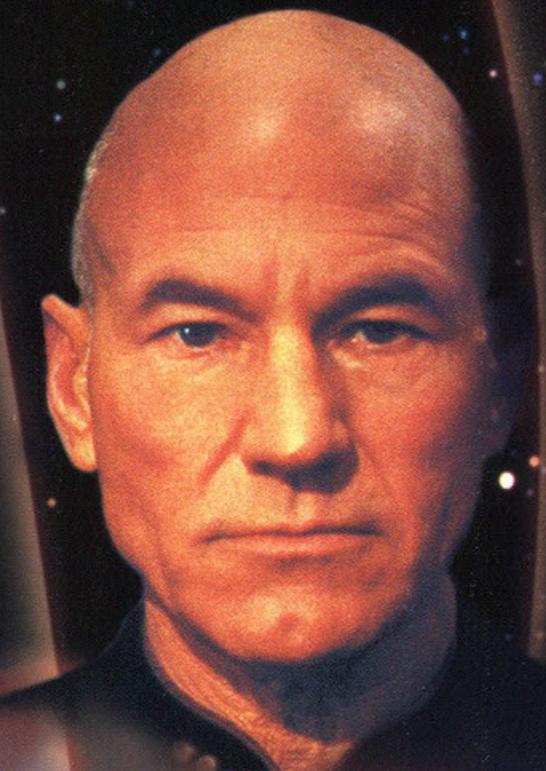
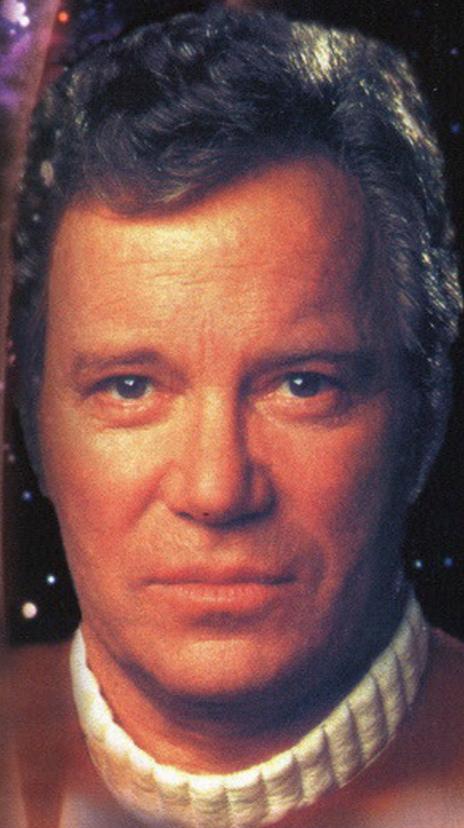
Per la miseria, ma cosa si sono fumati per fare questo gioco?
Starfleet Academy merita di essere giudicato sotto due ottiche differenti, la prima è quella dell'appassionato di Star Trek (quale sono): in questo caso non c'è fan che possa rimanere deluso da Starfleet Academy (in questo caso aggiungete pure un paio di punti). Ci troviamo di fronte, senza ombra di dubbio, alla miglior trasposizione videoludica di Star Trek, almeno per ciò che riguarda la parte di simulazione: tutti i dispositivi sono stati ricreati in maniera eccepibile, da manuale. Dalle locazioni renderizzate (che purtroppo però a volte stonano con i personaggi in carne e ossa) al sistema di controllo della nave siamo effettivamente arrivati a una sensazione di realismo e coinvolgimento difficilmente eguagliabile. Pilotare l'Enterprise con la tastiera potrà forse sembrare una "forzatura", Kirk si limitava infatti solo a dare ordini, ma è anche vero che se non fosse stato possibile controllare la nave in maniera manuale il gioco sarebbe stato troppo poco coinvolgente. L'intelligenza artificiale poi è veramente carogna, in alcune missioni, a livello di difficoltà massimo, vi metterete a piangere per capire come riuscire a vincere...
La gestione di tutti i sistemi comunque richiede, come è giusto che sia, una concentrazione non indifferente e un po' di tempo per essere padroneggiata al meglio; l'utilizzo delle "shortcut" è indispensabile, non è sempre possibile utilizzare il mouse per muoversi da una postazione all'altra, troppo spreco di tempo, soprattutto in situazioni "calde". La struttura delle missioni è molto varia (come già detto nella recensione non dovrete solo sparare) e anche la storia di sottofondo si amalgama bene creando un mix che mantiene le caratteristiche migliori di "film interattivo" e quelle della simulazione dando predominanza, comunque, a quest'ultima. Il sonoro è molto evocativo: melodie molto belle, in tema, orecchiabilissime e effetti sonori assolutamente fedeli alla serie televisiva e alla pellicola cinematografica. La giocabilità è altissima grazie alla libertà di configurare la nave come si vuole (ingegnarsi a tirare su gli scudi, piangere per avere l'energia ausiliaria, commovente!), ai diversi metodi di risoluzione delle missioni e a un livello di difficoltà forse un po' alto (all'inizio soprattutto), ma fortunatamente poco frustrante. Di contro, purtroppo, ho notato che alcune navi sono un po' piatte, ma questo mi pare essere l'unico difetto presente in un capolavoro di tale caratura che vanta, tra le altre cose, una modalità multiplayer molto divertente e varia (ci dovrebbe essere un box a parte qui in giro) e una longevità, come dire, da manuale! Il secondo punto di vista è quello del non appassionato di Kirk&Co: in questo caso abbandonate tutti i pregi di essere attinente alle convenzioni dell'universo di Roddenberry; cosa rimane? Un ottimo simulatore spaziale, coerente, programmato bene, con una bella grafica sebbene non perfetta, un ottimo multiplayer, delle missioni varie e una storia di contorno decisamente buona. Anche in questo caso l'acquisto è d'obbligo.
Ultima menzione va' alla versione Direct3D e quella semplice: la prima è ottima, pur non sfruttando al massimo la vostra scheda, la seconda è decisamente stupefacente, light sourcing bellissimo, veloce e dinamico , ma ricordate: non crediate di pilotare un X-Wing, i programmatori sono riusciti a dare un "senso di pesantezza" alla nave...

SPECS

RAM MINIMA	16 MB (meglio 24)
CPU	Pentium 133
VIDEO	SVGA 640x480 (supporto Direct3D)
AUDIO	Sound Blaster o compatibile (no tracce audio)
CONTROLLI	Tastiera e mouse
NOTE	Richiede le DirectX5 (comunque fornite con i 5 CD del gioco!)
SOFTWARE HOUSE	

STAR TREK® GENERAZIONI™

DUE CAPITANI UNA MINACCIA

QUALI SONO I TUOI ORDINI?

Star Trek® *Generazioni™* è un gioco d'azione 3D che v'immergerà in una frenetica avventura interamente basata sul successo cinematografico. Ammirerete così la più dettagliata riproduzione 3D del mondo di *Star Trek®* mai realizzata finora e vedrete molti spezzoni originali del film. Per completare le 12 missioni dovrete superare ostacoli, trovare indizi, risolvere dilemmi, collezionare oggetti e... combattere! Un folle scienziato di nome *Soran* cercherà di rientrare nel Nexus, il luogo della pace eterna, distruggendo Soli e milioni di vite.

DOVETE FERMARLO!!

CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: PENTIUM 90 Mhz, WINDOWS™ 95, LETTORE CD-ROM 4X, 16 Mb RAM, 10 Mb DI SPAZIO LIBERO SU HD, MOUSE, TASTIERA E/O JOYSTICK, SCHEDA AUDIO A 16 BIT COMPATIBILE CON WINDOWS™ 95, SCHEDA SVGA 640X480 A 32000 COLORI.

£ 99.900

MICRO PROSE

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

76

Ammirate il favoloso effetto trasparenza applicato a questo specchio d'acqua. Molto simile a quello già visto in Quake...

A cura di Fabio "Ado" Ferrario (ado@mail.viva.it)

Dal buio delle tenebre è tornato l'ultimo dei demoni maledetti e, porcoggiuda, è più incavolato che mai...

In un'afosa giornata all'inizio dell'ormai passata estate 1997, appena rientrato a Milano dopo un anno di servizio militare, stavo gironzolando indaffarato per i locali della redazione di PC Game Parade, quando il buon BDM, appena rientrato dall'E3 di Atlanta, annunciò con voce concitata l'ormai prossima uscita di Hexen II. La cosa mi colpì oltremodo e, essendo da tempo un noto fanatico di Hexen, mi proposi già da allora per la recensione del gioco.

Sono passati ormai tre mesi di lunga e angosciosa attesa, ed ecco finalmente tra le mie mani la tanto agognata copia di Hexen II. Sì okay, tranquilli... adesso non facciamoci prendere dal panico e procediamo con ordine e disciplina. Partiamo proprio dall'inizio facendo una piccola digressione storica. La saga di Hexen ha inizio nel lontano 1993 quando dalla collaborazione tra iD Software e Raven

Ma che bella mostra di mostri...

ZOOM IN

Ed ora una breve panoramica su alcuni componenti delle milizie di Eidolon, il vostro perfido nemico.

Scorpion
Creati personalmente da Eidolon, di questi esseri orrendi ne esistono due varietà: uno si nasconde nella sabbia del deserto e l'altro infesta le foreste che circondano le città di Thyrion. State molto attenti al loro uncino velenoso: è veloce e non molto salutare...

Spider
Sparsi per tutti i livelli, questi Spider che come i Golem si presentano in diverse dimensioni, sono vera e propria carne da macello. Attenti però a non sottovalutarli: i loro dentini aguzzi fanno perdere un sacco di preziosa energia vitale, soprattutto se tenete conto che non attaccano mai da soli.

Golem
Questi invece sono come la gramigna: sono dappertutto a danno molto fastidio. Ne esistono di diversi tipi e di diverse dimensioni a seconda dell'ambiente in cui si trovano. State attenti perché amano molto usare le mani anche se spesso non disdegnano l'uso di gemme magiche dagli effetti devastanti.

Hydra
Animale (se così si può definire) acquatico sembra, a grandi linee, un incrocio tra un calamaro e una seppia. Descritto così potrebbe sembrare inoffensivo e invece ha la voracità di un pescecane e in più sputa pure inchiostro velenoso. Avete capito...

Imp
Si tratta di creature volanti di grosse dimensioni capaci di resistere a temperature estreme. Ne esistono due tipi: il Fire Imp e l'Ice Imp. Prestate molta attenzione a questi oggetti volanti non identificati perché hanno l'alito davvero pesante (uno sputa fuoco e l'altro ghiaccio).

Knight Archer
Se i Golem erano la gramigna della situazione, i Knight Archer sono il prezzemolo. Presenti praticamente ovunque, sono creature metà uomo e metà macchina; ne esistono tre differenti tipi, ognuno dei quali è armato con un tipo di freccia differente. Occhio alla penna!

Fallen Angel
Abitanti del castello di Blackmarsh sono eterei e dotati di una bellezza irreale. Peccato che le palle infuocate che lanciano facciano veramente tanto, ma tanto male... Per non impazzire all'istante è consigliabile avere a disposizione un'arma che colpisca il nemico a distanza.

Skull Wizard
Consiglieri personali di Eidolon questi esseri la cui provenienza è sconosciuta, sono dotati di un enorme potere magico grazie al quale riescono a lanciare teschi infuocati dagli effetti veramente devastanti. Appaiono e scompaiono in continuazione e sono veramente difficili da far fuori.

Medusa
Direttamente dalla mitologia greca ecco giungere la creatura più orribile di tutto il gioco. Davvero impressionante è capace di cose a dir poco inenarrabili. Un consiglio? Stateci alla larga che forse è meglio.

Mummy
Abitante esclusivo dei deserti del terzo livello, la mummia rappresenta il classico "figo d'egitto", solitamente armato di un bastone che a primo acchito sembra quasi innocuo. Peccato però che, una volta che lo si è ricevuto sul groppone, ci si renda inesorabilmente conto come le prime impressioni, a volte, sono quelle più sbagliate...

Were-Jaguar
Direttamente dalle intricate giungle di Mazaera ecco l'avversario più temibile che dovrete affrontare. Munito di spada e scudo quest'essere metà guerriero e metà giaguaro è dotato di una velocità e di un'agilità senza pari. Veramente ostico nei confronti a media e corta distanza.

Di fronte a me uno Skull Wizard e alla mia sinistra un Knight Archer (non si vede ma c'è, fidatevi...). A questo punto non mi resta altro da fare che buttarmi a capofitto nella lotta .

Questa balestra gigante secondo voi è qui come ornamento o nasconde un secondo fine?

Questo è il pannello di controllo grazie al quale potrete sapere in qualunque momento cosa c'è nel vostro inventario.

Luogo macabro, ma al contempo carico di fascino, questo. Notate le stupende vetrate sullo sfondo... quasi quasi vado a tirarci sopra una bella martellata!

Software (già creatrice di Shadow Caster, distribuito dalla Origin, con scarso successo sebbene fosse un giochillo tutto sommato carino) nasceva Heretic, uno spara-spara stile Doom con la classica visuale 3D in soggettiva che narrava le vicende di un eroico elfo senza nome, appartenente alla tribù dei Sidhe e impegnato in un'estenuante lotta contro le forze del malefico D'sparil, il più giovane di tre Serpent Rider, esseri malefici dai grandi poteri magici, giunti dalle nebbie di una remota dimensione, i cui scopi primari erano la conquista e la distruzione.

Morto D'Asparil (proprio per mano dell'ignoto elfo) ai due Serpent Rider superstiti, Korax e Eidolon, non rimase atro da fare che intraprendere un nuovo viaggio interdimensionale e tentare la conquista di altri mondi. Dopo lungo peregrinare i due demoni giunsero a Cronos, il mondo di Hexen (è il 1995), una terra abitata da umani e governata da tre organi supremi: la Legione, l'Arcanum e la Chiesa. In difesa del regno devastato dal malefico potere di Korax, che ormai da tempo regnava incontrastato sulla gente di Cronos, giunsero tre uomini, rappresentanti non ufficiali delle tre organizzazioni che, dopo una difficile e sofferta lotta, riuscirono a sconfiggere il potente Serpent Rider e gli stessi governatori degli organismi supremi (Deathkings of The Dark Citadel, ottobre 1996).

Questi ultimi, da tempo corrotti, continuavano a spadroneggiare nelle terre di Cronos. A questo punto la domanda sorge spontanea: ma che fine ha fatto Eidolon, il terzo ed ultimo Serpent Rider? Rimasto per decenni nascosto in una sub-dimensione è ora giunto nella terra di Thyrion, dove ha messo a ferro e fuoco tutte le città dei quattro regni che compongono il piccolo pianeta. A questo punto entrate in ballo voi, che armati di coraggio, tenacia e determinazione, con il vostro personaggio (scelto tra un crociato, un paladino, un necromante o un assassino) dovrete scacciare per sempre dalle terre di Thyrion il perfido Eidolon.

Una fontana! Col caldo che fa non potevo fare scoperta migliore. Peccato che il felice momento sia rovinato da quell'Imp decisamente inopportuno.

Il gioco si snoda lungo gli intricati meandri dei quattro meravigliosi mega livelli dai quali è costituito il gioco che vi vedrà combattere contro orde di nemici accuratamente realizzati con un'infinità di poligoni, texture traslucide ed effetti luce davvero da urlo. Texture altrettanto belle sono state utilizzate per gli scenari (quattro livelli principali ognuno dei quali suddiviso in un infinità di sottolivelli), tutti in vero 3D con doppio scrolling in parallasse; il tutto è mosso dal collaudatissimo WinQuake, il motore grafico a 32-bit di Quake, al quale i programmatori hanno fatto qualche modifica grazie a cui sarà possibile interagire con qualsiasi oggetto: sposterete barili, leve, romperete lapidi, libri, vetrate (e sentirete anche che rumore!)... A proposito di rumore... nota di merito va al sonoro composto da una serie di effetti sonori (identici a quelli del primo episodio) accompagnati da ben 11 tracce audio appositamente composte.

ALTERNATIVA

Hexen (ID Software): bassa risoluzione ma grafica ultra-dettagliata per il diretto progenitore di Hexen II. Da giocare per capire la trama, e non solo quella, dell'ultimo prodotto della Raven Software.
Quake (ID Software): il nome dice tutto e soprattutto è già una garanzia. Fornitore ufficiale del motore grafico utilizzato in Hexen II

HELP

✗ Ricordate che, diversamente da Quake, in Hexen II i passaggi segreti sono fondamentali per poter portare a termine i vari livelli. Per trovarli più facilmente vi consiglio di tenere gli occhi bene aperti e di stare attenti soprattutto alle texture di cui sono fatti i muri.
✗ Se utilizzate l'assassino, sfruttate il più possibile la sua capacità di nascondersi nel buio, utilissima per sfruttare le vostre doti di cecchino...
✗ P.S.: I cheat code sono più o meno gli stessi di Quake per cui dateci sotto, ma senza esagerare.

Ecco un bel Knight Arcer pronto per essere scannato come si deve. Notate lo stupendo effetto luminoso alle spalle del povero malcapitato.

OPINIONE

Il primo Hexen era, per quello che può valere la mia opinione, un piccolo capolavoro; non solo perché tirava fuori veramente il meglio dall'ormai spremutissimo motore di Doom, ma anche perché rivoluzionava un concetto di gioco, quello dei livelli successivi, sfruttato da tutti gli sparatutto in soggettiva di quel periodo. L'idea dei cosiddetti "Hubs", o livelli collegati tra loro, aveva contribuito a creare aree di gioco veramente vastissime dove non era più sufficiente il semplice avanzare e sparare, occorrevano anche l'uso del cervello per la risoluzione dei numerosi enigmi e un notevole senso dell'orientamento per evitare di perdersi (nonostante la mappa) nell'immenso mondo nel quale ci aggiravamo. Per non parlare dell'inserimento delle tre classi dei personaggi con i quali affrontare l'avventura; un fattore che contribuiva non poco a prolungare la longevità del gioco. Con simili premesse e l'utilizzo del pluridecorato engine di Quake ce n'era più che a sufficienza per aspettarsi un grande gioco. E quindi? Tutti i pregi che Fabio vi ha descritto in sede di recensione sono assolutamente veri, la qualità della grafica e le texture applicate sono veramente di alto livello, così come l'aspetto dei mostri. L'intelligenza artificiale fa il suo dovere, nei limiti, ve ne renderete conto quando vedrete un nemico abbassarsi per schivare i vostri colpi. La struttura degli Hubs è stata mantenuta e, generalmente, dovrete impegnarvi parecchio per riuscire a portare a termine la caccia al terzo Serpent Rider. I problemi, se di problemi si può parlare, sono da ricercarsi nell'enorme differenza qualitativa tra la versione normale e quella pompata GL; dopo aver visto quest'ultima girare sul P200 MMX della redazione sono stato triste per due giorni giocando la modalità normale sul mio P100 casalingo. Per chiudere: avete un computer al pari di quello della nostra redazione? Correte a comprare Hexen2; il suddetto computer ce l'ha un vostro amico? Non andate a casa sua finché non ha finito il gioco, evitate di guardarlo e nel frattempo godetevi quello che avete, tra l'altro pare sia uno dei migliori sistemi per vivere inconsapevoli e felici.

Mike Ortolani

Altro esempio dell'enorme potenziale della 3Dfx. Notate gli stendardi appesi ai muri e i disegni del pavimento: qualcosa di veramente favoloso...

Parlando di Quake c'è da dire inoltre che rispetto a quest'ultimo, Hexen II vanta un maggior numero di locazioni esterne, un migliore utilizzo della palette e delle fonti luminose, il tutto a vantaggio di una migliore resa grafica.
Se per puro caso avete qualche dubbio residuo in merito alla giocabiltà, sappiate che le mappe dei livelli sono state realizzate con una particolare struttura (utilizzata già in nel primo episodio) che li rende tra di loro interdipendenti. In parole povere per finire un episodio sarete costretti a visitare tutti i sottolivelli di cui è composto, alla ricerca di questo o di quell'oggetto, sapientemente nascosto dietro a qualche porta segreta. Insomma due forti dosi di azione e avventura tutte e in un solo titolo.
Per i patiti del gioco on-line sono ovviamente disponibili numerose opzioni che vi consentiranno di giocare, sia via rete che via LAN, con altri sedici combattenti interminabili ed entusiasmanti partite in DeathMatch e/o cooperativa. Ma insomma, cosa volete di più dalla vita, meglio di così...

No, vi prego, non gridate allo scandalo! Dare un giudizio su di un titolo come Hexen II per certi versi può sembrare una cosa abbastanza semplice mentre in realtà non è così facile in quanto, per essere onesti fino in fondo, la cosa giusta da fare in questi casi sarebbe quella di dare due voti differenti, uno per la versione normale e uno per la versione che sfrutta le OpenGL. Ci troviamo di fronte ad un gioco molto particolare che racchiude in se due prodotti concettualmente identici tra loro, ma graficamente molto differenti. Mi spiego meglio. GLHexen II grazie allo sfuttamento delle enormi potenzialità delle schede 3D (ed in particolare del chipset Voodoo 3Dfx) è un prodotto di elevata qualità grafica ed estremamente competitivo, in grado di puntare a vette altissime. Di contro però, Hexen II in versione standard è un titolo come tanti altri che, graficamente, non porta nessuna particolare innovazione sul mercato. Si, è ben realizzato, non c'è alcun dubbio ma sinceramente ritengo che gli sviluppatori avrebbero potuto curare di più l'aspetto grafico di questa versione.
Come se ciò non bastasse la versione di Hexen II attualmente in commercio contiene un elevato numero di piccoli bug, che saranno facilmente risolvibili applicando il patch già disponibile presso numerosi siti Internet (e in arrivo sul nostro bel CD).
In compenso la giocabilità risulta molto alta grazie all'implementazione di enigmi decisamente interessanti, senza essere troppo difficili... il classico elemento di contorno (del tipo una catapulta che dovrà essere utilizzata per superare un muro. Basterà salirci e farvi lanciare tirando un colpo alla corda!). Nota di merito anche alle armi, decisamente carine e discretamente varie e alla possibilità di, finalmente, spaccare gli elementi del paesaggio circostante. In conclusione "bello" e, nell'attesa di vedere come sarà Quake2, mi sento in dovere di darvi questo spassionato consiglio: giocate a Hexen II perché ne vale veramente la pena, soprattutto tenuto conto che l'elemento RPG del gioco (e cioè la salita di livello, l'utilizzo di vari gadget quali il tome of power ecc) conferiscono una profondità decisamente maggiore di Quake.

TEST

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

È il momento che tutti aspettavamo, è il momento di spodestare dal trono il re degli strategici in tempo reale, è il momento di Dark Reign.

Una settimana di inferno redazionale; la concomitanza dell'ECTS con l'uscita di numerosi titoli importanti. Il materiale che si accumula sulla scrivania del BDM, alcune defezioni tra i redattori dovute a cause indipendenti dalla loro volontà. La sensazione di avercela quasi fatta, poi... l'intoppo, il ritardo, un titolo che non arriva. Un rapido giro di consultazioni, di telefonate e di E-mail al limite del parossismo. Un'automobile, contenente un preoccupato BDM e un preoccupatissimo Mike, che sfreccia su un'autostrada notturna verso una località sinistra e sconosciuta (Varese NdBDM). La chiusura numero che si avvicina inesorabile, un week-end trascorso davanti al computer in uno spaventosa e appassionata full immersion. Tutto questo è stato necessario per potervi presentare la recensione di Dark Reign. A noi il piacere di avercela fatta, a voi il quellodi leggerla.

Siamo al principio del terzo millennio; il problema principale della nostra vecchia Terra è la sovrappopolazione. Le risorse non sono più sufficienti per soddisfare i bisogni nutrizionali di tutta la popolazione e a nulla valgono tutti i tentativi compiuti per ripristinare una sorta di ordine. Alpheus Togra, famoso scienziato, ritiene di aver trovato la soluzione a tutti i problemi grazie ad alcune importanti scoperte. Togra e alcuni suoi collaboratori lasciano la Terra e si mettono in viaggio verso un pianeta dove poter sviluppare con calma le invenzioni destinate a salvare l'umanità, naturalmente arriva il solito cattivone "cercasoldi". Viene stabilita una base e viene creato un esercito sotto il nome di "Freedom Guard" nel tentativo di resistere alla potenza militare avversaria. Tocca a noi dimostrare di essere all'altezza del compito che ci è stato assegnato superando tutte le missioni.

Parlare di diversità con altri giochi di strategia presenti sul mercato non avrebbe molto senso, in quanto non ci sono differenze sostanziali nell'approccio o negli obbiettivi da raggiungere. E' più corretto dire che in Dark Reign sono state inserite molte caratteristiche in più di quelle che vi potete immaginare; insomma: troverete tutto quello che c'era in Red Alert più molto altro.

Il sistema di controllo è gestito quasi interamente dal mouse: il tasto sinistro seleziona una o più unità mediante il clicca e trascina, il tasto destro deseleziona. La ricchezza in termini di crediti, di denaro, è strettamente legata a due sostanze: l'acqua e il Taelon. L'acqua è preziosa in quanto le sorgenti di superficie sono quasi tutte avvelenate e le uniche pure si trovano nel sottosuolo. I nostri mezzi raccoglieranno quest'acqua in una apposita struttura fino al momento in cui ce ne sarà a sufficienza per riempire un contenitore e venderlo ricavando crediti. E' anche possibile anticipare la vendita dell'acqua tramite il comando "Sell water", ma in questo caso saremo tassati di una quota punitiva. Il Taelon è invece una fonte di energia, un minerale indispensabile per il funzionamento delle nostre strutture. Se ci dovessimo trovare a corto di energia potremo spegnere una delle nostre centrali utilizzando il comando "Power" e risparmiare, ma è evidente che chi controlla queste risorse controlla il gioco.

Le mappe possono essere ambientate in una folta giungla tropicale, in zone desertiche, o tra lande desolate e coperte di neve. La cosa più importante da dire sulle mappe è

L'inizio di una missione con la Freedom Guard. I nostri Freighters sono già in moto alla ricerca di risorse. A sinistra una fonte d'acqua, a destra una di Taelon.

Se tira brutta aria!

ZOOM IN

La vostra base è in una cattiva posizione? Avete voglia di spostarla per qualche motivo?

Nessun problema! Basta selezionare l'edificio, utilizzare il comando "Pack" ed ecco cosa succede.

A questo punto, trovata la nuova collocazione, il comando "Unpack" vi consente di riposizionare la vostra base.

Il Freighter nemico cerca scampo tentando di inerpicarsi su un'altura. I mie flyer sono decisamente più veloci e potenti, la sua fine è segnata.

✗ Cercate sempre di costruire la vostra base sfruttando le coperture naturali almeno da un lato; questo perché il nemico ha la sinistra abitudine di attaccarvi dove siete più deboli e avere un lato in meno da difendere può risultare comodo.
✗ Tenete sempre presente che a differenza di Red Alert qui potete costruire più basi anche molto lontane tra di loro. Se si mette male spostate la vostra zona operativa in un angolo più tranquillo in attesa di tempi migliori.
✗ Non sottovalutate le torrette difensive; costruite in linea hanno una potenza di fuoco impressionante, supportate da qualche carro poi formano una linea quasi invalicabile.

La base imperiale ha i minuti contati! La mia task force era costituita da mezzi leggeri, molto veloci e dalla grande potenza di fuoco: una scelta azzeccata.

La mia Training Facility è in fiamme, il menù delle unità a destra è diventato rosso, significa che non potrò più produrne finché non ne costruirò una nuova.

che le altezze sono reali: un dosso, un avvallamento, un'asperità del terreno saranno fattori che determineranno il movimento delle nostre unità e la nostra strategia. Oltre a questo, alcuni particolari tipi di terreno, come le zone paludose, fangose o gli stessi pendii rallenteranno il movimento delle nostre truppe. Per evitare questi e altri inconvenienti diventa indispensabile programmare esattamente il percorso che le unità dovranno seguire nel corso di un attacco, e lo possiamo fare grazie ai waypoint, oltre a questi, attraverso il menù "Path", possiamo stabilire anche delle ronde o disegnare un percorso fisso, salvarlo e farlo successivamente compiere a tutte le unità, molto comodo se la zona della battaglia è lontana dalla base e stiamo costruendo nuove truppe. Esiste anche un comando "Exit Point" con il quale possiamo decidere che le unità in costruzione appaiano sulla mappa in un qualsiasi punto adatto alle nostre esigenze di quel momento. La costruzione delle unità è agevolata dal fatto che possiamo stabilire in anticipo quante dello stesso tipo vogliamo produrre fino a un massimo di dieci. Cliccando tot numero di volte sull'icona del nostro carro armato non dovremo più preoccuparci di costruire continuamente e potremo dedicarci ad altro. Le facility adibite alla costruzione di uomini e mezzi possono cambiare posizione sul campo di battaglia grazie al comando "Pack", anche per questo c'è un box da qualche parte.
In Dark Reign le fazioni in lotta sono due: l'Impero e la Freedom Guard. Ogni fazione dispone di circa venticinque tipi di unità e altrettanti edifici; senza

Da questo menù si accede alle missioni. La missione numero 13, quella al centro, è l'ultima sfida che dovremo affrontare per terminare il gioco.

L'ambientazione desertica, oltre a essere molto suggestiva, offre la possibilità di manovrare meglio con i mezzi pesanti.

Ecco un esempio di come sfruttare il terreno a nostro vantaggio. La mia base nascosta in quell'avvallamento è ben riparata dagli attacchi nemici e può essere più facilmente difesa.

In piena giungla il nemico peggiore che potevo incontrare erano i plasma tank imperiali. La mia solita sfiga; o mi ritiro o vengo fatto a pezzi, non ho scelta.

Ed ecco la gran parata delle truppe imperiali. Come potete vedere i veicoli sono più numerosi rispetto alla fazione avversaria e sono tutti piuttosto potenti.

Anche se il light sourcing non è emozionante come in altri titoli, le esplosioni sono comunque realizzate molto bene e le strutture bruciano alla grande.

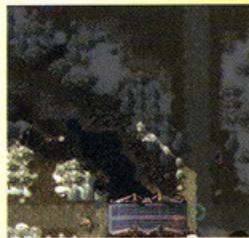
contare le unità civili. L'impero ha una netta preponderanza per quello che riguarda i veicoli mentre la Freedom Guard è più impostata sulle unità di fanteria e sulle truppe speciali quali Sniper, Scout, Saboteur e mercenari. La costruzione di un ospedale da campo ci metterà a disposizione un medico per la cura dei nostri uomini, la Repair bay fornirà i meccanici per la riparazione dei veicoli. Sottolineiamo subito l'assenza delle unità navali e il fatto che le unità di terra sono in numero nettamente maggiore rispetto alle unità aeree che tra l'altro, per essere precisi, sono più simili a mezzi fluttuanti che a velivoli veri e propri. Alcune unità hanno la capacità di autodistruggersi creando danni rilevanti intorno a loro, ma è decisamente la fanteria a poter contare su un gran numero di caratteristiche davvero interessanti: anzitutto potremo stabilire per ogni unità, soldato o veicolo, l'atteggiamento con il quale affronterà la battaglia impartendogli degli ordini generici. Il comando "Scout" ordinerà all'unità di esplorare la mappa autonomamente e di evitare gli scontri con il nemico. "Harass" servirà per impegnare il nemico in scontri alla lunga distanza con la tattica del "mordi e fuggi", mentre per quanto riguarda "Search and Destroy" credo che ogni commento sia superfluo. Oltre a tutto questo, sempre nello stesso menù, è presente una sezione "Advanced", dove è possibile settare tre parametri importanti e decisamente innovativi: "Pursuit Range" indica la quantità massima di spazio entro il quale le nostre unità inseguiranno il nemico una volta che questi comincerà a ritirarsi; "Damage Tolerance" stabilirà la quantità di danni che le nostre unità potranno subire prima di ritirarsi verso la base; e infine "Independence" darà alle nostre truppe la possibilità di eseguire o meno i nostri ordini in base alla situazione nella quale si verranno a trovare e, nei limiti, decidere autonomamente se combattere o ritirarsi. Insieme a questi ordini, tutti inseriti nel menù "Orders", è presente un'altra serie di comandi nella parte alta dello schermo di gioco. Questi comprendono due ordini supplementari che permettono alle truppe di attaccare e di attaccare senza muoversi; quest'ultimo molto utile per creare delle potenti linee difensive. Accanto a questi troviamo il tradizionale "Repair" per rimettere in sesto le strutture danneggiate dagli attacchi e "Sell" per vendere gli edifici che riteniamo non ci servano più e ricavarne ulteriori crediti. Determinate unità di fanteria, come per esempio gli scout, dispongono di una caratteristica molto interessante definita "Morph", praticamente si trasformano in tutto quello che c'è intorno a loro. C'è poi il "Phase", che consente ad altre unità di rendere liquido il terreno intorno alla loro posizione e immergersi in esso. In questo modo, oltre che a risultare parzialmente invisibili, queste unità subiranno pochissimi danni.

Un'altra caratteristica molto gradita è quella che riguarda l'orientamento delle unità; selezionando un mezzo o un soldato possiamo stabilire la sua linea di vista.

Se pensiamo che un attacco possa venire da una determinata direzione può essere utile far sì che tutte le nostre unità guardino da quella parte. Ultima cosa sono le cosiddette "unità fantasma", è infatti possibile costruire delle copie esatte delle nostre unità a prezzo molto contenuto. Queste proiezioni olografiche non avranno la possibilità di fare fuoco, ma possono risultare utili per lanciare attacchi fasulli e attirare l'attenzione del nemico in

Per fare un giro largo!!!

ZOOM IN

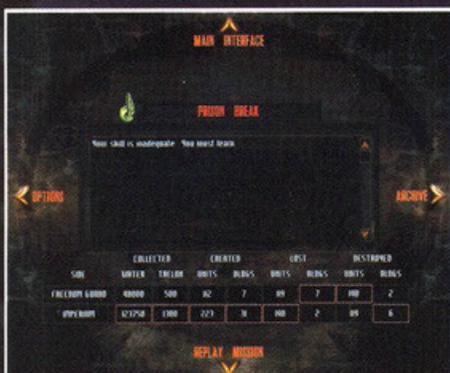
Stabiliamo tre waypoint e decidiamo di far passare le nostre unità a nord, coperte dalla vegetazione.

Quella torretta subito dopo il ponte potrebbe creare fastidi al nostro passaggio, meglio evitarla.

A questo punto è sufficiente premere il tasto "Go" e le nostre truppe si incammineranno stando alla larga dalla torretta.

L'utilizzo dei waypoint a volte è l'unico mezzo tattico per superare difficoltà impreviste e schieramenti difensivi posti in punti strategici. Fatene buon uso.

In questa foto potete vedere schierati tutti i tipi della Freedom Guard. Sono in tutto venticinque senza naturalmente contare le installazioni.

Questa è un'immagine tratta dall'editor. Come vedete è uno strumento molto intuitivo e se prenderà piede ci troveremo presto invasi da livelli fatti in casa.

Una serie di torrette supportate da un buon numero di tank sono in grado di sviluppare un volume di fuoco sufficiente a scoraggiare chiunque.

Al termine di ogni missione vi attende una schermata di debriefing che vi informa sull'esito delle operazioni e vi fornisce una serie di accurate statistiche.

un punto della mappa mentre noi, con le forze reali, attacchiamo altrove. Una particolarità molto simpatica di Dark Reign è che le missioni per le due fazioni sono speculari, cioè: se la missione per la Guard of Freedom richiede la conquista di una prigione, la missione per l'impero richiede la difesa di quella stessa prigione. Ancora due parole vanno spese per l'editor di missioni, molto completo e molto semplice da utilizzare, e sul multiplayer che consente di giocare via modem, collegamento seriale e su Internet.
Ah, le musiche di sottofondo sono molto piacevoli.

ALTERNATIVA

Red Alert (Westwood):
eccellente seguito di Command & Conquer, il capostipite degli strategici real time della nuova generazione. Semplicemente un capolavoro.

Krush, Kill'n Destroy (Melbourne House):
ambientazione post-apocalittica e grafica molto piacevole ne fanno un titolo estremamente giocabile che non si prende troppo sul serio.

Dark Colony (Gametek):
grandi esplosioni e buona caratterizzazione delle unità. Forse il livello di difficoltà è un po' troppo alto, ma è comunque un ottimo gioco.

Attaccare e distruggere i ponti è molto importante strategicamente, considerate che tra le vostre possibilità c'è anche quello di ricostruirli.

La polvere della battaglia si deposita lentamente sui veicoli carbonizzati e sui cadaveri riversi al suolo. Io, solo davanti al monitor, mi preparo a raccogliere le idee in vista del commento finale.
Ho preferito utilizzare lo spazio della recensione per spiegarvi le numerose caratteristiche di gioco e lasciare alle foto di contorno e alle didascalie il compito di informarvi sull'aspetto puramente grafico ed estetico di Dark Reign.
Una volta terminato l'ultimo box uscirò finalmente dalla redazione e salirò sulla mia auto ammaccata che mi porterà verso casa, lontano da voi... fino alla prossima recensione.

Il voto che vedete qua sopra è il frutto di alcune interminabili sessioni di gioco, di profondi "scambi di vedute" tra me e BDM e di un processo critico interiore che mi ha lasciato sino all'ultimo in dubbio sulla valutazione finale. In Dark Reign mancano le unità navali, la grafica non è proprio emozionante e lo schema di gioco, tutto sommato, è quello di sempre: accumula risorse, ammassa truppe, spappola il nemico.
Dove stanno allora i fattori che hanno fatto innalzare il voto fino al punto di meritarsi un garantito quasi classico? Semplice! Quello che c'è è di altissima qualità; a cominciare dall'intelligenza artificiale del nemico veramente aggressiva e vendicativa si arriva a tutta una serie di opzioni per il controllo delle unità che consentono di programmare la propria strategia nei minimi dettagli. C'è poi da considerare l'altissimo numero e la grande varietà di truppe, veicoli ed edifici disponibili e la presenza di un editor completo e piuttosto semplice da utilizzare. Tra tutti i cloni presenti sul mercato questo è di gran lunga il migliore e ha il merito di portare il genere a un livello tale che il prossimo strategico real time (fosse anche C&C3) dovrà sudare parecchio per superare. Strategicamente siamo, infatti, ormai giunti a un livello di libertà pressoché totale; il discorso dei waypoint è molto utile, la possibilità di dare ordini, per non parlare di quella di poter spostare la base, cambiano le tecniche utilizzabili per vincere in maniera radicale ponendo un gioco, già molto longevo di per sé, ad essere un qualcosa d'imperdibile, consigliato senza riserve di particolare importanza...

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

Per facilitare la gestione dei numerosi mezzi che avrete dislocati per la mappa, verrete costantemente aggiornati da brevi messaggi su schermo sulle condizioni di attacco e costruzione delle vostre unità.

Per quanto una singola installazione possa costruire un solo mezzo per volta, è possibile comandare la costruzione di più unità in serie.

Avete presente che cosa accade quando una particella di materia entra in contatto con una di antimateria? No? Non importa... i Cavedog hanno pensato bene di dare un secondo significato alla parola annichilimento!

A volte la vita è proprio una gran simpaticona... Ironia della sorte, alla vigilia della mia partenza per quel di Trieste, dove andrò a difendere i patri vessilli (perdonatemi, ma non riuscivo a trovare termine maggiormente eufemistico per il mio triste destino...), sono ancora qui a scrivere il mio ultimo articolo, parlandovi di un gioco che con la guerra ha davvero poco a che fare... Come potete notare, infatti, dal titolo e dalle foto, in questo nuovo prodotto della GT Interactive dovrete fare di tutto per far convivere pacificamente due popoli, da tempo non in ottimi rapporti... Peccato che, ognuno di essi con il termine "convivenza pacifica" intenda la totale e definitiva distruzione dell'avversario. Le vostre missioni diplomatiche, dunque, avranno come ambasciatori laser, bombe e ogni sorta di arma atta alla devastazione completa, fino ad arrivare all'utilizzo di mezzi di persuasione decisamente più definitivi, come missili nucleari e raggi disgregatori.

Al di là della chiara ironia "celata" nelle righe precedenti, Total Annihilation, sviluppato dai Cavedog, è il tentativo della GTI di presentare uno strategico in tempo reale capace di uscire a testa alta dalla miriade di titoli simili, che stanno uscendo sul mercato allo stesso tasso di riproduzione dei conigli. Il giocatore potrà interpretare una delle due fazioni disponibili (i Core e gli Arm), un tempo parte della stessa popolazione, ma ora in guerra da secoli, sostenuti solo dal proprio odio gli uni nei confronti degli altri, e cercare di porre fine a questo conflitto portando alla vittoria uno dei due gruppi.

Fin qui, ovviamente, non sembra esserci nulla di nuovo, ma in realtà Total Annihilation offre un approccio di gioco molto differente rispetto ai classici: innanzitutto, il fulcro della vostra armata è rappresentato da una singola unità, definita come "Commander", che è in grado di costruire tutti gli edifici di base, estrarre risorse se necessario e combattere come una furia (possiede un'arma, la D-Gun, capace di distruggere tutte le unità con un colpo!). Partendo da questa unità, dovrete costruire tutta la vostra forza d'attacco, cominciando (come sempre) dalla creazione di strutture che possano sfruttare le risorse presenti nel terreno dove vi trovate. In Total Annihilation, dovrete preoccuparvi di produrre due tipi di risorse: il metallo, piazzando gli appositi estrattori nei giacimenti sparsi per il terreno, e l'energia, che potrete accumulare da varie fonti a seconda della mappa in cui vi trovate (tramite pannelli solari, centrali geotermiche, centrali eoliche e persino idroelettriche). Una volta ottenuto un supporto regolare di queste due risorse potrete dare il via alla costruzione delle strutture prettamente militari, quali industrie per la costruzione di unità, postazioni di difesa e così via; ogni costruzione vi richiederà uno specifico quantitativo di metallo ed energia, mentre per mantenere in attività le strutture dovrete fornire loro un quantitativo fisso di energia. In pratica, aiutandovi con i dati posti sopra lo schermo di gioco, dovrete cercare di avere un flusso continuo di risorse che possa compensare quelle che usate per la costruzione e per il mantenimento. In casi disperati, poi, il vostro comandante (o qualunque altro mezzo in grado di costruire) potrà estrarre risorse dalle componenti del paesaggio! Potrete trasformare le rocce in metallo, alberi e piante in energia e persino riutilizzare i

Nelle mappe più boscose, è possibile usare gli alberi per tendere agguati, oppure come tomba delle unità nemiche, incendiandoli.

Nelle battaglie con tanti mezzi è difficile capire precisamente cosa stia succedendo.

I carri armati subacquei sono un'arma davvero potente, permettendovi di lanciarvi in vere e proprie "sortite" contro le installazioni vicine alla costa.

resti ancora fumanti delle unità distrutte in battaglia... insomma, se vorrete, potrete radere al suolo ogni cosa e convertirla in unità.
A questo proposito, bisogna ammettere che Total Annihilation non ha, al momento, alcun rivale: la varietà di mezzi che potrete costruire e utilizzare ha davvero dell'incredibile (più di cinquanta per parte!) e pesca a piene mani da tutti gli altri giochi usciti di questo tipo, aggiungendo una serie di gradite novità. Essenzialmente, si possono dividere le unità in quattro tipologie diverse: robot, mezzi terrestri, aerei e forze navali. Per ognuno di questi sono presenti diversi tipi di mezzi, che variano notevolmente in aspetto, armamento, difese e capacità di movimento. Avrete a disposizione bombardieri, robot lanciarazzi, mezzi antiradar, carri armati di diverse dimensioni, artiglierie e una serie di unità decisamente più esotiche come carri armati subacquei, caccia Stealth e molto altro ancora; potrete addirittura costruire una piattaforma di lancio per i missili nucleari o le portaerei che caricheranno i vostri mezzi volanti. Insomma, potrete davvero crearvi un esercito estremamente poliedrico, capace di adattarsi ad ogni situazione e che dovrete impiegare nella maniera più intelligente possibile vista l'altra, importantissima peculiarità di Total Annihilation... Quale? Direte voi... ebbene il campo di battaglia di TA è stato realizzato (come tutto il resto del gioco ovviamente) tramite poligoni e possiede quindi una solidità... poligonale. Mi spiego meglio: alture, avvallamenti, rottami e qualunque altro tipo di ostacolo possiede una consistenza "reale", che può essere sfruttata strategicamente per ottenere un signifi-

Per accedere a nuove unità dovrete costruire dei mezzi di più avanzato livello tecnico con questa capacità. Ne esistono quattro, uno per ogni tipologia di unità.

Gli aerei sono l'ideale per distruggere edifici solitari più difficili da raggiungere, ma sono molto fragili e inefficienti contro postazioni ben difese.

ALTERNATIVA

C&C: Red Alert (Virgin): vi sarete stufati voi di leggerlo in questo box quanto io di scriverlo, quindi non dico altro e passate al prossimo!

Dark Colony (Take2): lo trovate recensito in queste stesse pagine, carino e violento, ma decisamente carente in varietà, soprattutto se paragonato a TA.

7th Legion (Microprose): al momento non è ancora pronto, ma da quello che abbiamo potuto vedere sembra proprio un titolo di tutto rispetto... staremo a vedere.

Dark Reign (Activision): un titolo da lungo tempo annunciato che dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) essere ora disponibile (e se dal cielo mi aiutano anche recensito! NdBDM). Si presenta come degno rivale di TA, ma lo supera per quanto riguarda impatto grafico.

HELP

- ✗ Concentratevi all'inizio sull'ottenere abbastanza risorse per sostenere a lungo la creazione di unità, guadagnerete tempo in costruzione.
- ✗ Se non avete materiale a sufficienza per completare una costruzione vitale, utilizzate il vostro comandante per "succhiare" risorse dai vostri stessi mezzi più deboli o dagli edifici di importanza marginale.
- ✗ Ricordatevi che il terreno gioca un ruolo fondamentale; prima di scegliere le unità da costruire assicuratevi che possano combattere al meglio nel campo di battaglia.
- ✗ Non appena costruirete una Factory producete subito una unità capace di costruire a sua volta. Velocizzerete i tempi di costruzione degli altri edifici sgravandone il peso dal vostro comandante.
- ✗ Non usate mai la D-Gun per uccidere il comandante avversario... l'esplosione ucciderebbe anche il vostro portandovi a un pareggio.
- ✗ Imparate a utilizzare i resti dei mezzi distrutti come scudi, con le giuste unità potrete aver ragione anche del nemico più forte, se non attrezzato per combattere in tali condizioni.

Il comandante nemico è caduto sotto l'attacco dei nostri mezzi navali. Dovremmo avere abbastanza forze per poterlo eliminare e vincere la partita.

Le zone di terreno in altura sono l'ideale per collocare torrette o per appostare unità con un ampio raggio di fuoco.

cativo vantaggio nei confronti delle unità nemiche. Se, per esempio, avrete costruito la vostra base in altura, le torrette difensive installate potranno colpire il nemico prima di poter entrare nel suo raggio d'azione. Inoltre, la presenza di ostacoli nel terreno di gioco fa sì che i diversi armamenti delle unità abbiano un'importanza vitale: laser e missili (se non montati su particolari unità) difficilmente supereranno una roccia o un rottame sulla linea di tiro, mentre i carri armati o le artiglierie (dotati di colpi balistici) potranno superarli senza problemi. Per esempio, dopo un violentissimo scontro tra la mia base e quella del computer, il terreno era disseminato di rottami, mi è bastato avviare la costruzione di unità rapide e dotate di colpi balistici per eliminare i mezzi nemici rimasti, incapaci di colpirle nel labirinto di metallo che si era formato. Con questo sistema, la potenza e resistenza di un singolo mezzo non valgono più come garanzia di vittoria, ma tutto dipende dal tipo di mappa che si sta affrontando. In questo senso, poi, bisogna ammettere che i Cavedog hanno svolto un lavoro eccellente, studiando mappe che da sole aggiungono una grande varietà al gioco (pensate a un'enorme distesa d'acqua con sporadiche isolette, oppure a un terreno ricco di elevati altipiani...).

Total Annihilation comunque offre la possibilità di giocare una campagna con una delle fazioni, affrontando missioni lineari piuttosto varie. Gli obiettivi in questo caso sono disparati, ma tendono forse un po' troppo all'eliminazione totale dell'avversario, risultando un po' meno accattivanti di quanto visto in Red Alert. Oltre alla campagna è possibile giocare delle sfide singole (decidendo i vari parametri che regoleranno la partita), oppure lanciarsi in una frenetica sfida in multiplayer (dove Total Annihilation da davvero il massimo), visto che sono supportate praticamente tutte le modalità di connessione esistenti.

Prima di ogni missione avrete a che vedere con un conciso briefing che vi illustrerà gli obiettivi della missione.

Una volta che avrete costruito un cantiere navale potrete cominciare a formare la vostra flotta. Le vostre unità sono in assoluto le più grandi che potrete costruire.

La conformazione tridimensionale dell'area di gioco ha permesso lo sviluppo di mappe uniche nel suo genere, dotate di un realismo davvero notevole.

TEST

Una dura lotta per conquistare la supremazia navale nella zona. Notate i relitti delle navi affondate che è comunque possibile "riciclare".

un minimo di allenamento, ma tali lacune, in un titolo dalle così alte potenzialità, stonano leggermente complicandone ulteriormente la giocabilità. Infatti, TA è tutt'altro che facile, dal momento che avrete a che vedere con tantissime unità che dovrete gestire e conoscere perfettamente. Questo, almeno inizialmente, causa non pochi problemi e, per quanto esista un ampio numero di comandi gestibile via tastiera, non si riesce sempre a raggiungere l'immediatezza e la velocità di risposta a cui ci aveva abituati C&C. Per chiudere è poi necessario parlare della grafica: infatti, al primo impatto, l'impressione non è delle migliori, l'utilizzo dei poligoni per creare i mezzi è sì pregevole (meraviglioso soprattutto nelle animazioni, davvero realistiche), ma fa perdere loro un bel po' di dettaglio. Tuttavia, continuando a giocare l'impressione di "piattezza" sparisce, presi dall'azione, e si cominciano a notare i piccoli tocchi di classe e la cura che è stata riposta nella realizzazione dei fondali. È notevole, inoltre, che avendo un computer con i necessari requisiti, è possibile configurare l'interfaccia grafica a risoluzioni più alte di 640x480, ampliando la visione dell'area di gioco (su un P200 MMX con 32 MB potrete giocare in 1024x768 con qualche minimo rallentamento). Un po' deludente, invece, l'aspetto sonoro che conta come effetti rumori meccanici un po' anonimi, ma, sinceramente, non mi sento di condannare TA solo per questo... anche perché quando il gioco si fa duro il rumore delle esplosioni è tale da coprire ogni altro suono!

In questo momento i due comandanti si stanno fronteggiando in campo aperto. Scordatevi di usare la D-gun in questa situazione...

Dunque questo Total Annihilation sembra davvero poter almeno competere con il mostro sacro dei Westwood e, per certi aspetti (primo tra tutti la varietà dei mezzi), gli è addirittura superiore. Purtroppo però, l'interfaccia utente manca di quei piccoli accorgimenti che avevano reso grande Red Alert: per esempio non è possibile selezionare e memorizzare gruppi distinti di unità (cosa che sarebbe stata estremamente utile, visto il carattere maggiormente strategico del gioco) e manca la possibilità – presente nel capolavoro dei Westwood – di muovere un gruppo di mezzi facendo loro mantenere sempre la stessa formazione; certo, non si tratta di mancanze gravi, perfettamente colmabili con

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 120
VIDEO	SVGA (640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200)
AUDIO	SoundBlaster e compatibili più tracce audio CD
CONTROLLI	Tastiera e mouse
NOTE	Richiede le Direct X 5. Supporta il gioco multiplayer in tutte le modalità possibili
SOFTWARE HOUSE	

La mia unità è più bella della tua!

ZOOM IN

Per chi non avesse letto il WIP del mese scorso, è necessario aggiungere che Total Annihilation dovrebbe usufruire di un supporto Internet del tutto particolare. Come era successo per POD, al sito del gioco dovreste presto poter trovare nuove unità e nuovi edifici da costruire, in modo da ampliare il vostro esercito. Inoltre, almeno da quanto ci è stato detto, le unità avranno differenti gradi di reperibilità, a seconda della loro potenza. Alcuni mezzi potrebbero restare sul sito solo una settimana, altri solo un giorno e così via... e se non vi bastasse, sembra che sarà in programma anche la creazione di specifiche unità per i CD delle diverse riviste... Restate collegati e potrete sfoggiare anche voi mezzi di inusitata potenza che i vostri amici (o quanti sfidate in Internet) non hanno. Bella idea, no?

Dare il giudizio finale a Total Annihilation mi ha richiesto più di una riflessione. Se avete notato i voti alle singole caratteristiche, infatti, non si può certo dire che il titolo della GT eccella in esse. In effetti, non appena si carica per la prima volta TA si ha una notevole impressione di "piattezza", inizialmente a causa della grafica (decisamente grezza, anche se brillante per le animazioni), poi perché, nelle prime fasi, non sembra offrire davvero nulla di nuovo rispetto alla moltitudine di prodotti di questo genere. Fortunatamente però, questa si rivela solamente un'erronea valutazione superficiale, poiché solo procedendo nel gioco ci si rende conto delle incredibili potenzialità di questo titolo. La varietà di mezzi, di situazioni e l'incredibile corsa alla distruzione e allo sfruttamento di ogni minima risorsa coinvolgono a tal punto il giocatore che ben presto si mette totalmente in secondo piano l'aspetto grafico. Le battaglie di Total Annihilation diventano veramente campali e la soddisfazione nel vedere decine di rottami che giacciono sul campo di battaglia come lapidi di una nostra vittoria è davvero indescrivibile... senza contare che, una volta presa confidenza con il sistema di gioco, si parte con una sfrenata corsa agli armamenti da far impallidire USA e URSS ai tempi della guerra fredda. A tutto questo, poi, va ad aggiungersi l'approccio strategico richiesto dalla struttura del terreno in tre dimensioni, che stravolge le tattiche di attacco e difesa più di quanto si possa pensare, richiedendo una maggiore pianificazione nella costruzione e nell'utilizzo delle unità. Tutto questo ha come lato negativo una maggiore complessità rispetto ad altri titoli simili, contro cui Total Annihilation perde in immediatezza, ma chi avrà voglia di superare questo lieve ostacolo si troverà di fronte un prodotto dalle potenzialità incredibili (soprattutto se verranno mantenute le promesse a riguardo del supporto Internet), che nessun vero appassionato di strategici in tempo reale dovrebbe farsi sfuggire.

A CURA DI ANDREA GIOLITO (ANAKIN@BBS.INFOSQUARE.IT)

7TH LEGION

Quanto tempo riuscite a rimanere senza il vostro gioco preferito? E, se lo avete già terminato, ricominciate da capo o ne cercate un altro?

E' una vera legge di mercato. Quando un prodotto, di qualsiasi genere esso sia, si rivela vincente, si cerca in tutti i modi di bissarne il successo ottenuto con un prodotto analogo costruito sulla falsa riga di quello precedente. E poco importa se a produrlo è la stessa compagnia artefice del primo successo, o una rivale che cerca di superarla, l'importante è affermare un nuovo prodotto con caratteristiche simili, in modo da sfruttare la scia di successo creata dal capostipite. Questo fenomeno, conosciuto nel mondo del videogioco del nome tecnico-scientifico-matematico di "clone", ha cominciato a prendere piede sin dai tempi di Wolfenstein-3D della iD Software, e non ci ha più lasciato. Quali sono i generi più clonati? Beh, bene o male tutti, dagli sparatutto ai simulatori di volo, alle avventure e, così via, fino ai giochi di strategia (che bella rima, o mamma mia!!! NdBDM). Qualche anno fa, quattro se non vado errato, una sconosciuta software house d'oltremare, decise di programmare un giochino di strategia, basato sulla licenza dei libri di Dune: Battle for Arrakis, passando , semplicemente, dal sistema a turni a quello in tempo reale. Il gioco in questione, che risiedeva su cinque dischetti ad alta densità, scosse talmente tanto il mercato mondiale, da permettere ai programmatori di divenire tra i più quotati del mercato, regalandoci altri capolavori nel campo delle avventure e degli RPG, e a noi di divertirci un sacco. Questi stessi programmatori, esaurita la licenza di Dune, decisero di rilanciare il colpo uscendo, qualche anno più tardi, con Command & Conquer e, l'anno scorso, con il seguito, Red Alert, tuttora il punto di riferimento i giochi di strategia in tempo reale. Il perché di questo noioso preambolo è presto detto: i cloni di Red Alert si possono contare più numerosi di qualsiasi altro genere e, negli ultimi tempi, si sta assistendo a un vero e proprio fenomeno di costume (basta vedere questo numero, Darc Colony, Dark Reign, Total Annhilation ecc. NdBDM). Se c'è una cosa che si è potuto notare "a pelle" durante l'ultimo E3 e l'appena conclusosi ECTS, è che ogni software house, sia questa un colosso multinazionale o un'ultima arrivata, presentava un gioco di strategia sulla falsariga di quello della Westwood.

La Microprose, famosa nella mente di ogni giocatore che si rispetti per Falcon e Civilization, presentava questo stranissimo 7TH Legion basato sull'universale mondo dei mech, acronimo che per i profani significa "Robottoni grossi e cattivi ™".

La storia alle spalle è presto detta. L'anno non ci è dato saperlo, ma sicuramente si tratta del futuro (anche perché se fosse il passato qualcuno avrebbe dovuto specificarci che si tratta di una realtà alternativa e nello script di gioco non c'è nessuna traccia a riguardo) e la sovrappopolazione della Terra costringe le fazioni presenti a combattere per la conquista dei pianeti abitabili da qualche parte nello spazio, unica possibilità di sopravvivenza in questi tempi duri. I vincitori lasciano "gli altri" agonizzanti a leccarsi le ferite e partono verso questi novelli Eden tutti contenti. Ma, per cause ancora ignote a noi poveri recensori, dopo qualche anno decidono di tornare a vedere come stanno le cose sul pianeta d'origine e scoprono, loro malgrado, che i sopravvissuti sono riuscirti, non si sa come, a sistemarsi meglio di loro. A questo punto una reazione di sconcerto mi sembra più che evidente, visto tutti gli sforzi fatti per nuclearizzarli qualche secolo addietro. La decisione più ovvia è quella di finire il lavoro iniziato, e finirlo bene, con l'aiuto di qualche migliaia di mezzi corazzati o qualche gruppo di unità scelte, delle specie di marines alla Aliens, con lo sprite simile a quello delle figurine di calcio Panini di dieci anni fa, ma con un armamento che farebbe invidia al guerrafondaio più inviperito.

A questo punto il giocatore decide da quale parte schierarsi: i blu (probabilmente i buoni), o i rossi(forse i cattivi?). Entrambe le parti in causa hanno la possibilità di costruire tre differenti generi di unità di combattimento: organiche, tank e mech. Le unità organiche sono, in pratica, soldati d'assalto, comandanti di

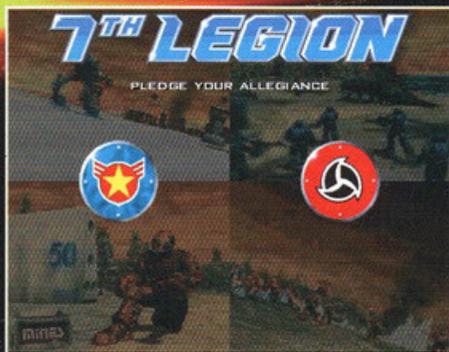
ALTERNATIVA

RED ALERT (Westwood):
il punto di riferimento attuale. Real time a palla, unità militari futuristiche ma non troppo e tanta giocabilità. I programmatori avranno anche peccato per eccesso di zelo (alcune missioni sono calcolate al singolo soldato), ma è quanto di più completo e dettagliato si possa trovare sugli scaffali al giorno d'oggi.

KKND (Electronic Arts):
bistrattato da più parti, questo clone di Red Alert, ambientato in un futuro post nucleare, vi lascerà combattere dalla parte dei sopravvissuti (i simmetrici) o dei mutati (decisamente asimmetrici). L'intelligenza artificiale delle unità nemiche, è la migliore contropartita al prezzo del prodotto.

Notate la differenza tra gli sprites? Alcuni di questi hanno un leggero effetto di "fading", ha causa dell'invisibilità di livello due che ho appena castato. Brutte sorprese per il nemico!

I nostri soldati, in blu, hanno a disposizione tre differenti tipi di armamento. Il fucile al plasma (solito), il lanciagranate (impreciso), o il fucile di precisione.

Una squadra di mech si sta muovendo in territorio nemico. I primi tre sono armati di lanciarazzi, gli altri di laser o semplici proiettili.

Questa è la schermata da cui potrete scegliere la fazione da seguire in 7Th Legion; sullo sfondo girano quattro filmati contemporaneamente, benché interlacciati.

reparto, strani dinosauri o fanteria leggera fino, dopo qualche livello, alle unità mediche, utilissime per curare le truppe gravemente ferite. I tank sono differenziati in base a quattro caratteristiche principali, ovvero la potenza di fuoco, la gittata massima raggiungibile, la velocità e la corazza a disposizione: tra questi si trovano l'artiglieria pesante, unità armate di laser o semplici unità da combattimento leggero, poco più che ricognitori armati di cannone. Ultime , ma ben più devastanti, sono le unità dei mech; questi enormi robot antropomorfi possono essere equipaggiati con lanciamissili, laser o semplici proiettili esplosivi, tutti accomunati da una corazza molto potente e con caratteristiche fuori della norma, fino al capo della 7TH Legion, molto più potente dei subalterni, ma disponibile solo in alcune missioni.

Fino a questo punto il titolo della Microprose non si discosta molto dai suoi diretti concorrenti, a parte qualche dettaglio grafico di tutto rispetto, ma da qui in poi iniziano le vere novità. Prima di tutto il sistema economico alla base di qualsiasi operazione, sia la costruzione di edifici che delle unità di gioco, è radicalmente cambiato. Scordatevi mezzi di trasporto in cerca di rifornimenti di spezia o tiberium, silos e raffinerie varie. I fondi necessari per le costruzioni saranno direttamente accreditati sul vostro conto in banca a seconda della vostra esperienza di gioco e delle unità nemiche abbattute.

Mi spiego meglio. All'inizio della partita, per ogni differente livello, inizierete a comandare le vostre truppe con il grado più basso nella gerarchia militare, al quale corrisponde uno stipendio minimo, che vi viene versato ogni tot di tempo e si renderà subito disponibile per qualsiasi iniziativa. Con il passare del tempo, a seconda della strategia di gioco adottata, avrete la possibilità di scalare la gerarchia di comando, e, ogni volta, a questo corrisponderà anche un aumento di salario. Inoltre, per ogni unità nemica distrutta o edificio raso al suolo, vi sarà una contropartita immediata in ordine di centinaia di crediti e vi ritroverete sempre più spesso ad abbattere anche il più piccolo pezzo di muro difensivo avversario, per incrementare le vostre risorse.

Oltre a questo, durante lo svolgimento della partita, vi saranno proposte alcune missioni supplementari a tempo, delle vere e proprie sotto quest, che potrete decidere di seguire o meno. Queste vi frutteranno delle cifre molto alte in termini monetari, oppure nuove unità disponibili, a volte anche campi base,

ZOOM IN

Rilancio di due...Vedo. Tris di Immolation... full di Armageddon... KABOOM!!! E adesso chi mi paga?

HELP

- ✗ Non castate subito le vostre carte, ma assicuratevi di avere sempre uno spazio vuoto nell'inventario.
- ✗ Cercate di castare le carte sull'unità centrale del gruppo, in modo che l'effetto si propaghi anche sulle altre.
- ✗ Non appena disponibili, fate la scorta di "preti". Non solo curano le vostre unità, ma aggiungono vita extra al limite disponibile! Ricordatevi che quando un'unità sale di grado, salgono anche i punti vita e scompare il danno accumulato.

Una delle differenze riscontrate sulla Terra dopo qualche secolo, è la ricomparsa dei dinosauri.

Quelli illustrati nell'immagine sono gli edifici necessari per una qualsiasi base che si rispetti, come recita il manuale. Quartier generale, generatori, caserme e ospedali...

senza andare a fuorviare il giocatore dalla missione principale.
Ma la vera novità si trova nelle carte bonus sulla falsariga di Magic. All'inizio di ogni livello al giocatore saranno rese disponibili delle carte, ognuna delle quali con differenti effetti, che sarà possibile castare sulle vostre unità o su quelle nemiche in diversi momenti. Ogni due o più cicli di rifornimento dei fondi monetari si renderà disponibile un'ulteriore carta, pronta per essere giocata. Facciamo un piccolo esempio: immaginatevi di trovarvi contro una avversario, in un rapporto sfavorevole di 5 unità contro una. Normalmente questo equivarrebbe alla fine della partita, salvo colpi di genialità da parte vostra. Se , però, a vostra disposizione aveste una carta che, lanciata, vi permettesse l'invulnerabilità, oppure che raddoppiasse la vostra potenza di fuoco, oppure che vi teletrasportasse via, che aggiungesse di colpo altre cinque unità alleate (esiste davvero, si chiama Merry Christmas!), o che vi curasse le ferite infertevi da nemici, sareste ancora così sicuri di perdere? Ovviamente questo aspetto del gioco ha anche il suo rovescio, ovvero il fatto che anche il nemico possiede delle carte (sebbene alcune di esse siano appositamente utilizzabili solo da una fazione) da lanciare contro di voi e, quindi, non stupitevi se la vostra bellissima forza d'attacco si ritrova di colpo con i punti vita decimati, a causa di un Immolation castato dal vostro avversario, o se i vostri fondi scendono paurosamente, perché vi hanno lanciato un Balance, che somma i crediti da entrambe le parti per poi distribuirli equamente tra i due. Insomma, parliamoci chiaro: questa piccola intuizione promette di ribaltare il concetto stesso di multiplayer in real time, grazie all'imprevedibilità dell'assegnazione random di queste carte bonus. Un vero colpo di genio, che farà felici più di una categoria di videogiocatori. E tenete presente che esistono decine di carte, per le vostre unità per i vostri nemici o per gli edifici da entrambe le parti, che vengono assegnate assolutamente a caso...

Siamo alla fine di una missione di spionaggio all'interno della base nemica. La grafica cambia completamente in questo caso, così pure la strategia di gioco.

OPINIONE

87

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Il vero problema del gioco è, purtroppo, di origine tecnico E' vero che le unità sono varie e l'interfaccia di gioco abbastanza semplice, ma i vostri mezzi hanno la brutta tendenza di andarsene un po' troppo spesso dove vogliono loro. Non è troppo simpatico dover passare cinque minuti buoni fermi a raggrupparle sparse per tutto lo schermo, e perderne altre perché si sono avventurate in avanscoperta senza il vostro permesso. Un seconda caratteristica del gioco che ha lasciato un po' perplessi è la visibilità sullo schermo. Ricordate il Fog of War di Warcraft? Quando si inizia una partita, la mappa è completamente scura, in quanto non si sa dove si trovino le altre unità nemiche o su che tipo di terreno si stia combattendo. Pian piano che le unità nemiche si muovono, la mappa viene scoperta, ma se le unità si ritirano, la zona precedentemente esplorata diventa grigia, pur rimanendo visibile sulla mappa, segno che la topografia della zona è stata resa disponibile, ma l'area in questione è al di fuori del nostro raggio di azione. Chi l'ha detto però che dopo un tempo stabilito questa debba tornare completamente nera, anche sulla mappa? Questo effetto "nuvola" è quanto di più brutto e fastidioso mi sia capitato di vedere in un videogioco strategico e, per quanto mi sforzi, non vi viene in mente un solo buon motivo che abbia portato i programmatori a intraprendere una scelta così scomoda, se non una eccessiva mania di novità. Tolti questi due difetti, 7TH Legion resta uno dei titoli più innovativi di questi ultimi tempi Preparatevi a parecchie notti insonni davanti agli schermi del vostro PC, con buona pace della vostra ragazza...

E' triste ma è così. Ecco che cosa succede a voler affrontare un paio di tank pesanti con la fanteria. O con un Demolition sotto mano o niente !

SPECS

RAM MINIMA: 16 MB

CPU: Pentium 120

VIDEO: SVGA (640x480) DirectX 5

AUDIO: Tutte le schede WIN95 compatibili

CONTROLLI: Mouse, tastiera

NOTE: Gira solo con le Direct X 5, presenti nel CD, ma non supporta Direct3D

SOFTWARE HOUSE: MICROPROSE

ZOOM IN

Poker d'assi

Come accennato nella recensione, il sistema di carte di 7TH Legion può richiamare alla mente Magic, gioco di carte della Wizard of the Coast e promette una vera ventata di novità in un genere videoludico fin troppo sfruttato.
Di seguito trovate la descrizione di alcune di queste carte, circa il 10% di quelle totali presenti...

ONE IN A MILLION
Permette a qualsiasi unità di distruggerne un'altra in qualunque punto della mappa.

GOD HAMMER
Un'esplosione devastante sulla testa di ogni unità nemica: ha tre livelli di potenza.

SKILL STEAL
Se castato su di un'unità nemica, vi permette di acquisire l'abilità, se presente, di quest'ultima.

STEALTH
Il cammuffamento allo stato brado. Le unità nemiche faranno molta più fatica a colpirvi.

SUMMON APPARITION
Chi l'ha detto che i miraggi sono solo nel deserto? Cinque o sei mech all'improvviso, ma solo come bersagli.

BLAST FOG
La nebbia subito intorno a voi scompare di colpo. Peccato non esista un carta fissa, per tutta la mappa.

HOLY BLESSING
Castato sulle vostre unità, le "immunizza" dagli effetti di eventuali altre carte nemiche.

TELEPORT
C'è proprio bisogno di spiegarlo? Castatelo su di un tank e questo si sposterà "molto velocemente"...

Sono partito all'attacco con nove unità e me le hanno sterminate quasi tutte. Ma non hanno fatto i conti con il mio Armageddon.

LEADER

DARK COLONY

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

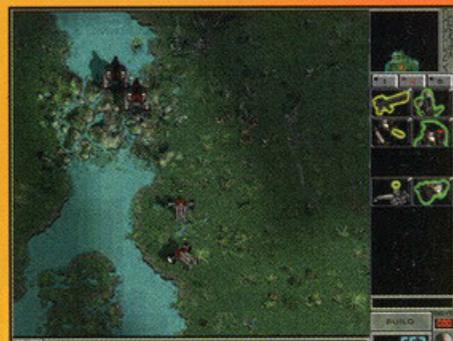
Ci fossero Mulder e Scully probabilmente sarebbero finalmente soddisfatti nel vedere questi simpatici esserini bianchi nel pieno della loro vita, almeno quanto voi nel massacrarli...

Immaginate dei poveri e teneri alieni che passeggiano allegramente sul suolo di Marte, ancora illibato da tecnologia e inquinamento, quand'ecco che una razza di umanoidi provenienti dal terzo pianeta del Sistema Solare arriva a calpestare il loro suolo natio, comincia a modificarne l'atmosfera per adattarla al loro metabolismo riempiendo allo stesso tempo il suolo di buchi per estrarre un minerale essenziale alla sua sopravvivenza.
Ora, potete capire, i nostri poveri, piccoli, teneri alieni non sono certo molto contenti dell'accaduto e decidono di accantonare la loro indole pacifica per un più alto scopo: il massacro di tutti i terrestri sbarcati su Marte. Questo è, a grandi linee, l'antefatto che sta dietro a Dark Colony, il nuovo strategico in tempo reale sviluppato dalla Take2 Interactive; ovviamente, prima di cominciare a giocare, potrete scegliere quale delle due fazioni interpretare, anche se questa scelta influenzerà solo l'aspetto delle vostre truppe e il tipo di missioni (a struttura comunque lineare).
Una volta che avrete deciso da che parte stare, vi ritroverete catapultati sul suolo marziano, pronti a dar battaglia alla fazione avversa. La struttura di DC non varia certo molto dai tanti altri titoli di questo genere: dovrete cominciare con lo stabilire una base e lanciarvi nello sfruttamento delle risorse del pianeta (sotto forma di un particolare minerale, il Petra-7) per poi costruirvi un nutrito esercito di mezzi. A questo proposito, però, DC presenta una novità interessante: ogni singolo giacimento di Petra-7, infatti, potrà essere sfruttato da una singola unità estrattiva, dando così il via a veri e propri duelli per la sua possessione (tanto gli umani, quanto gli alieni hanno la necessità di estrarre il minerale).
La pianificazione e la difesa di queste zone diventa così un obiettivo di importanza capitale, prima di poter effettivamente lanciarsi nella missione vera e propria.
Queste ultime, inoltre, per quanto si ridurranno sempre alla distruzione dell'avversario, richiederanno anche la risoluzione di obiettivi particolari quali, per esempio, la difesa di un'altra base alleata (gestita dal computer), l'esplorazione di rovine o la fuga da una prigione con il vostro singolo comandante.
Infatti, a capo del vostro esercito, avrete un soldato graduato, più resistente degli altri, con la capacità di "ispirare" le vostre truppe per aumentare la loro efficacia in combattimento.
Avanzando nel gioco, inoltre, potrete sfruttare delle antiche armi aliene dalla potenza devastante, a patto che riusciate a trovarle prima del vostro avversario...
Dal punto di vista tecnico, DC si difende egregiamente proponendo un'eccellente e dettagliata grafica SVGA (anche se l'area di gioco visibile è piuttosto ridotta).
È ricca di effetti e tocchi di classe, e un sonoro che svolge il suo lavoro in maniera eccellente con un'ottima caratterizzazione delle singole unità.

ALTERNATIVA

C&C: Red Alert (Virgin): probabilmente vi sarete stufati di trovarlo nel box delle alternative, ma resta sempre il migliore nel suo genere...
Conquest Earth (EIDOS): in tema di alieni il gioco della EIDOS è sicuramente più completo e vario, ma decisamente meno giocabile.
Total Annihilation (GTI): interessantissima variazione sul tema, con una miriade di unità diverse e un approccio strategico decisamente più completo dei suoi avversari la recensione è qui in giro! NdBDM).

Un estrattore al lavoro su di un giacimento di Petra-7. Le croci blu intorno a esso rappresentano i percorso di pattuglia che potrete assegnare alle vostre unità.

Le unità con la stella sono quelle "ispirate" dal vostro comandante. Il numero di unità "ispirate" dipenderà dai gradi guadagnati in battaglia.

Il tempo di gioco viene reso "realmente" con tanto di alternarsi di giorno e notte. Nel secondo caso la visibilità dei mezzi sarà sensibilmente ridotta.

La dropship arriverà per fornirvi rinforzi e per costruire nuove parti della base. In certi casi potrete anche usarla per superare alcune difese.

Il briefing prima della missione vi illustrerà i vostri obiettivi. Da qui potrete anche accedere al database dei mezzi disponibili.

La caratteristica organica degli alieni è resa molto bene, tanto che anche le strutture perderanno sangue quando colpite dai vostri mezzi.

Le torrette in DC sono una minaccia di grande entità. Come al solito dovrete usare unità in grado di colpirle da lunga distanza.

Pochi ma buoni

ZOOM IN

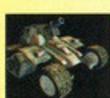
Non si può certo dire che Dark Colony brilli per la varietà dei veicoli a vostra disposizione, comunque, ecco nel dettaglio le unità che potrete controllare.

SOLDATI
Come al solito, rappresentano l'unità base del vostro esercito. Sono ovviamente poco resistenti e dotati di poca capacità offensiva, ma sono le uniche unità mobili in grado di colpire le unità aeree, diventando così strategicamente fondamentali.

UNITÀ TERRESTRI
Saranno le unità che impiegherete maggiormente per formare il vostro esercito. Sono molto resistenti ma devono obbligatoriamente entrare in combattimento ravvicinato e non possono difendersi da attacchi aerei. Efficaci se in gran numero.

TORRETTA
Ovviamente sono le tipiche unità difensive, ma a differenza di altri titoli, dovrete muoverle come unità prima di poterle piazzare (ma, una volta fatto, non potrete più rimuoverle). Durante il movimento sono molto fragili, ma una volta piazzate sapranno farsi valere!

BOMBARDIERI
L'unico mezzo volante a vostra disposizione è un bombardiere capace di colpire solo bersagli terrestri. È molto veloce negli spostamenti, ma estremamente fragile. Da usare quasi esclusivamente in esplorazione per pianificare i vostri attacchi.

CANNONIERE
Sono unità per attacchi a lungo raggio, fondamentali per l'eliminazione delle torrette. Devono essere ben difesi vista la loro debolezza, ma pochi di questi (usati con intelligenza) possono causare seri danni al nemico.

MINE
Mezzi che possono nascondersi nel terreno e agire in maniera funzionale come mine di prossimità (capaci di riconoscere tra amico e nemico).
Ogni unità ha a disposizione tre cariche prima di autodistruggersi.

MEDICO
Come suggerisce il suo nome serve essenzialmente per guarire e riparare le unità danneggiate. Dovrete ovviamente proteggerlo in tutti modi sul campo di battaglia, vista la sua mancanza di armi offensive.

ASSASSINO
La vostra arma definitiva: questa unità dispone di due tipi di attacco differenti ed è estremamente dura da abbattere. Può, inoltre, difendersi dagli attacchi aerei, ma è veramente molto dispendioso da costruire.

ESTRATTORE
Per attingere alle risorse del pianeta Marte avrete bisogno di questo veicolo.
Molto rapido e poco resistente deve essere piazzato sopra a un cratere di Petra-7 per poter inviare l'energia estratta alla base.

DROPSHIP
Per mezzo di questa nave (che è possibile richiamare solo in particolari occasioni con il comandante) vi verranno inviati i rinforzi e le nuove strutture costruite. Si occupa inoltre di prelevare il comandante alla sua morte.

Come avete potuto vedere i veicoli appartenenti alle fazioni in lotta sono identici per ciascuna delle due, tranne che per l'aspetto.

HELP

✗ Le torrette sono delle difese di importanza fondamentale. Per quanto sia banale, infatti, l'avanzamento del fronte grazie a questi mezzi si rivela una tattica decisiva.
✗ I vostri gruppi di assalto dovrebbero contenere sempre dei soldati, unica difesa contro gli attacchi aerei.
✗ I bombardieri sono estremamente fragili, usateli solo per esplorare o per attaccare mezzi indifesi.
Lasciate sempre dei soldati a pattugliare la vostra base e i giacimenti di Petra-7 (anche se inaccessibili alle forze terrestri), dal momento che il nemico vi attaccherà sempre con mezzi volanti.

Se con l'uscita di Conquest Earth, era cominciata la "disfida" degli strategici in real time, possiamo tranquillamente affermare che questo mese siamo entrati nel vivo della guerra. Questa premessa si rivela molto importante per il semplice fatto che Dark Colony, preso come titolo a sé, non è affatto male; anzi, possiede molte caratteristiche interessanti quali l'elevata intelligenza artificiale (e difficoltà), la "corsa" per lo sfruttamento dei crateri, o la possibilità di utilizzare antichi artefatti, il tutto realizzato con una qualità grafica e sonora di tutto rispetto. Purtroppo però, in un panorama così vasto di giochi di questo genere, ogni difetto tende ad avere un peso maggiore e non si può assolutamente perdonare a Dark Colony la mancanza di varietà nelle unità: dieci mezzi (che poi si riducono effettivamente a otto) sono davvero troppo pochi, senza contare che non è stato fatto alcuno sforzo per differenziare le due fazioni in lotta. Certo, possono essere quasi tutti potenziati, ma questo non è sufficiente se si deve raffrontare questo prodotto con altri titoli in uscita. Tuttavia, preso atto di questo difetto, bisogna ammettere anche che Dark Colony è un gioco veramente divertente e soprattutto giocabile: il livello di sfida elevato e la necessità di contendersi fino all'ultimo le risorse di Petra-7 (molto di più di quanto non avvenisse in C&C o in Red Alert) mantengono alto l'interesse del giocatore, aiutato anche da una buona varietà di missioni che, sulla scia di obiettivi piuttosto simili, non mancano di riservare qualche interessante colpo di scena. Insomma, se ne avete la possibilità, anche Dark Colony può essere considerato un buon titolo da acquistare, ma se avete deciso che la vostra scelta debba ricadere su di un solo prodotto di questo genere, è consigliabile rivolgersi verso altri giochi sicuramente più completi.

TEST

A CURA DI ANDREA GIOLITO (ANAKIN@INFOSQUARE.BBS.IT)

Non vi capita mai di svegliarvi una mattina, sapendo già che la legge di Murphy vi seguirà implacabile per tutta la giornata, invogliandovi disperatamente a tornare a letto?

Con il progredire della tecnologia e, soprattutto, dell'interesse del pubblico per il mondo videoludico, le grandi software house si sono mosse sempre più spesso verso le grandi produzioni cinematografiche, che possiamo identificare con le avventure in Full Motion Video, apparse, e praticamente scomparse, sul mercato un paio di anni fa. Questo perché, sebbene possa sembrare un controsenso a una prima occhiata, il videogiocatore medio si era stancato di giocabilità pura e si rendevano necessari altri "fronzoli" per creare interesse intorno al prodotto. Lasciando da parte l'ennesima discussione sul valore effettivo di questo tipo di produzione, possiamo però vederne gli effetti che ne sono derivati; al giorno d'oggi: il gioco, sia un semplice arcade che un'avventura grafica, si avvale di una trama che non possiamo più definire una semplice appendice al prodotto. Quanti di voi hanno una minima idea del tempo necessario a un team di sviluppatori, per redigere uno script, uno storyboard e i primi schizzi su carta, di un'avventura grafica o di un gioco di ruolo? Badate che non si parla di mesi, ma di anni. Ecco perché una buona trama, ben sviluppata e portata avanti con i necessari colpi di scena, può fare la vera differenza tra un titolo mediocre e uno "accattivante".

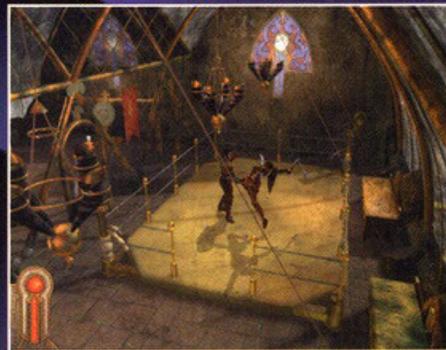
SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 120 MHz
VIDEO	Scheda grafica SVGA da 1MB
AUDIO	SoundBlaster o compatibili
CONTROLLI	Tastiera
NOTE	Possibilità di viaggiare a 32k colori
SOFTWARE HOUSE	MICROPROSE

ALTERNATIVA

ALONE IN THE DARK (Infogrames): il vero capostipite di questo genere di giochi. Impersonerete Jack Carnby, o la sua controparte in gonnella, all'interno di una vecchia casa vittoriana, sulle tracce del Necronomicon, il famoso libro di Lovecraft. Al momento dovrebbe essere disponibile anche la trilogia completa, comprendente il secondo anche i due capitoli successivi.

TIMEGATE (Infogrames): sempre dalla stessa Software House d'oltralpe, un vero capolavoro tra le avventure tridimensionali in terza persona. Questa volta dovrete impersonare uno studente Universitario di Parigi che si ritrova, più o meno incidentalmente, catapultato all'epoca dei cavalieri templari. Colpi di scena e una trama cinematografica aggiungono uno spessore notevole a questa produzione videoludica, che si pone come il punto di riferimento attuale nel suo genere.

La prima sequenza giocabile di Dark Earth. Vi svegliate nel vostro letto, di fianco alla vostra donna molto poco vestita: ma chi ha voglia di andare avanti a giocare?

Se si sale al piano superiore, sarà possibile allenarsi nel combattimento con un paio di amici senza farsi male.

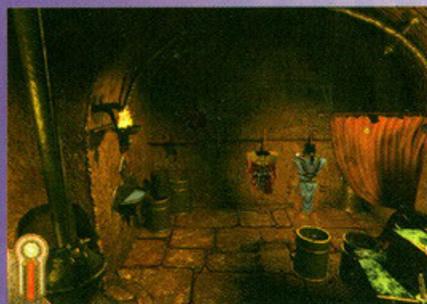
Il momento della dannazione. Per salvare il capo della comunità dall'attacco nemico, verremo contagiati da una pericolosissima sostanza radioattiva che, in poco tempo, comincerà a bruciare il nostro corpo.

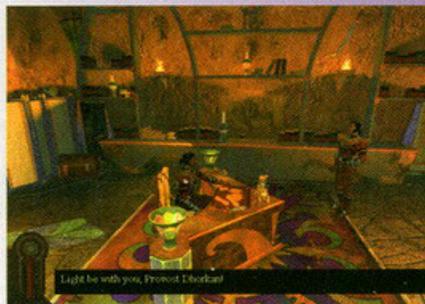
Ma passiamo a descrivere il gioco vero e proprio. La fine del mondo è un po' come la macchina del tempo o il varco dimensionale, un rifugio dello scrittore senza ispirazione e senza idee, buono come scusa e come causa per gli avvenimenti più incredibili. Sono pochi i personaggi che sono riusciti a tirare fuori dalla penna (come il grande H.G. Wells) o dalla tastiera (come C. Harness), qualcosa che davvero possiamo dire ci abbia tenuti attaccati alle pagine del romanzo con il fiato sospeso, fino all'ultima inevitabile conclusione. Potrebbe anche darsi che il mondo non finisca, nel senso che non venga distrutto da qualche arma bellica impazzita o dalla collisione con un altro pianeta, ma che finisca la vita così come la conosciamo noi. Immaginiamo per un momento che cosa accadrebbe se un corpo celeste, come una cometa, passasse troppo vicino alla Terra e ne venisse da questa attratta. L'atmosfera terrestre ridurrebbe la cometa in tanti piccoli pezzettini che, con una forza devastante, cadrebbero a milioni sulla crosta terrestre. Ora, una serie di impatti di questa portata non solo avrebbero lo stesso effetto di più testate nucleari multiple, senza pericolo di radiazioni, ma ne sortirebbero un secondo e più gigantesco, modello "Krakatooa: a est di Java": solleverebbero una coltre di polvere, terriccio, pulviscolo e compagnia bella, che oscurerebbe momentaneamente tutta la Terra. Ma per la povera razza umana le sorprese non sono finite qui, considerando che il nostro pianeta si è pure spostato sull'asse, rendendo la coltre di oscurità che lo avvolge, un fenomeno permanente. Il bene più prezioso, in questo universo, sulla falsariga di Mad Max, è la luce del sole, necessaria alla vita quanto l'acqua in un deserto. La storia di Dark Earth inizia a Sparta, una delle pochissime città satellite costruite dai sopravvissuti all'olocausto, centinaia di anni prima. L civiltà del "prima" è divenuta leggenda e niente di quello che è stato viene più ricordato se non con sconcerto e timore reverenziale. La comunità che, con il passare del tempo si è andata formando all'interno di Sparta, ora adora il grande Dio Sole, divinità suprema che infonde in tutti la vita e, come al solito, parla per mezzo di pochi iniziati, come il Sunseer, il capo della comunità. Piano piano si sono venute a creare delle caste di personaggi nella città, come quella dei guerrieri o degli artigia-

ZOOM IN

Una giornataccia nera...

Una delle cose belle di Dark Earth è la possibilità di spaziare più o meno a piacimento nell'avventura, decidendo se seguire subito la quest principale, o dedicarci anche a tutti i dettagli che si trovano come contorno. Molte volte vagabondare per la città, o la mappa che dir si voglia, paga piuttosto bene, sia con utili informazioni, sia con oggetti, come carne e pozioni, necessari a tenerci in vita ancora per un po'. Ricordate, inoltre, che è possibile muoversi secondo due differenti stati d'animo, guidati cioè, dalla luce o dall'oscurità. Nel primo caso sarete gentili e simpatici, nel secondo arroganti e maneschi ma, in entrambi i casi, potrete ottenere diversi risultati, anche solo nella ricerca degli oggetti sparsi qua e là...
Vediamo assieme i primissimi passi da compiere:

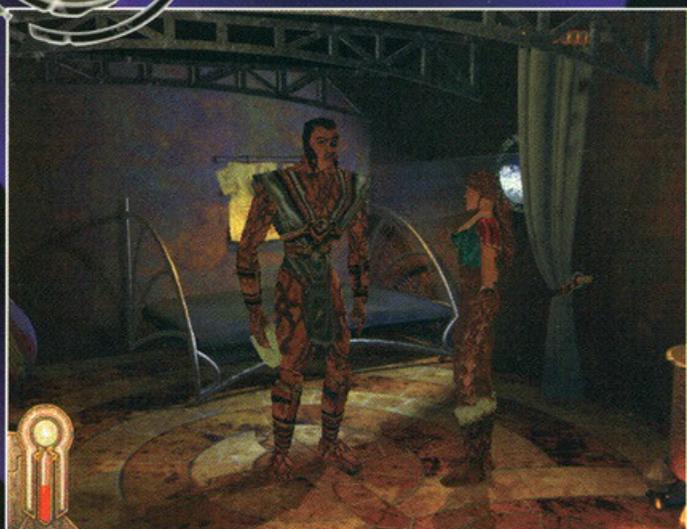
Ci svegliamo nella nostra stanza, con la nostra donna di fianco a fianco nel letto. Alzatevi, raccontatele del vostro sogno, quindi prendete il pezzo di carne secca sul comodino alla vostra destra.

Dirigetevi verso il centro della stanza, prendete la spada appoggiata al baule e l'uniforme appesa sulla parete di sinistra. Di fronte a voi si trova il simbolo del Dio Sole, utilissimo per salvare la partita.

Dopo che Zed vi ha invitati a uscire, salutate Khali e fermatevi un momento a parlare con la guardia su quello che vi aspetta oggi. Ricordatevi che questo è il vostro miglior amico, tenetelo buono perché vi aiuterà molto, in seguito.

Entrate nella stanza sorvegliata dalla guardia in uniforme, per parlare con il capitano dei Guardiani del Fuoco. Dopo esservi scusati per il ritardo, aspettate che vi consegni gli ordini di guardia per la sala del Sunseer.

Salite al piano di sopra e fate un po' di pratica di combattimento. Nell'angolo di fronte al ring si trova un'alabarda, un po' lenta ma molto più cattiva della semplice spada. Notate che le vostre mosse cambiano a seconda dell'arma che impugnate.

Scendete al piano di sotto, dove si trova la fontana di fuoco, e proseguite fino alla piazza del pozzo. Vedrete vostro padre, molto preoccupato, che parla con il capo della comunità, prima di sparire velocemente nei suoi appartamenti.

Entrate e parlate con la guardia (assicuratevi di avere la spada con voi), quindi aspettate fino a che non sentirete le urla dall'interno del salone. Entrate e combattete il Konkalite quindi godetevi la sequenza d'intermezzo: avete segnato la vostra stessa condanna!

TEST

Ci siamo appena risvegliati e abbiamo scoperto che il nostro corpo è condannato a una fine orribile, già in lento disfacimento. Non poteva mancare la scenetta sdolcinata con la nostra ragazza... preparate i fazzoletti.

Nostro padre ci ha dato appuntamento in questa biblioteca, per svelarci il segreto della cripta, in grado di sconfiggere il male che ci divora. Peccato che, nel frattempo, qualcuno abbia pensato bene di farlo sparire. Meglio leggere un buon libro!

ni, i guaritori o, molto più semplicemente, gli sbandati di strada. Sparta sorge su di in dirupo ed è divisa in due sezioni: quella alta, sede dei nobili e della casta guerriera, e quella bassa, dove i raggi del sole faticano di più ad arrivare, e dove la vita umana ha meno valore di quanto vi portiate addosso. Voi impersonerete Arkhan, uno dei guardiani del fuoco, alla ricerca di qualcosa di un po' più tangibile della verità, ovvero una pozione, una persona, qualcosa in grado di curare la vostra terribile malattia, contratta mentre mettevate a repentaglio la vostra vita per salvare quella del Sunseer; un vero peccato che questo vi porterà inesorabilmente nei territori esterni...

Dark Earth si presenta come un'avventura grafica tridimensionale in terza persona, dove il personaggio principale, così come tutti gli altri personaggi del gioco, sono composti da poligoni texturizzati e si muovono su di un fondale piatto disegnato in modo da apparire un vero 3D. Niente mouse punta e clicca; il giocatore ha il controllo diretto del personaggio attraverso la tastiera con la quale potrà anche, tra le altre cose, interagire con il paesaggio esterno, nuotare e combattere. Con la pressione del tasto di Backspace, si può riportare a video la schermata dell'inventario, divisa in due sessioni, una generale e una per le armi. Sempre tramite la tastiera è possibile cambiare allineamento morale del personaggio, facendo in modo che questo venga guidato "dal lato oscuro", risultando più arrogante ma anche più deciso in alcune situazioni. La trama di gioco è molto ben fatta, seppur alcune volte i dialoghi con i personaggio non siano eccessivamente descrittivi, si sviluppa su base decisamente lineare nei primi punti del racconto, lasciando al giocatore la facoltà di decidere in che modo raggiungere gli obiettivi preposti, verso la fine dell'avventura. Inoltre sono presenti molte zone del gioco non prioritarie, ma che contribuiscono a dare spessore alla realtà che ci circonda e che, nella maggior parte dei casi, si rivelano molto utili ai meri fini della sopravvivenza.

Graficamente Dark Earth è un vero spettacolo; non solo all'inizio del gioco, si possono settare i soliti dettagli grafici di massima, ma anche altri come il tipo di ombra che i personaggi proiettano intorno a loro a seconda della sorgente di luce più vicina. Se poi ci si ferma a osservarli, senza muovere neppure un tasto, si noterà subito come questi si muovano autonomamente, magari anche solo respirando, mentre il gioco d'ombre sui loro vestiti e sulle loro facce, cambia continuamente. Non che questo sia il fulcro di un gioco d'avventura ma, accoppiato alla trama del prodotto e alla buona giocabilità dello stesso, fa di Dark Earth un "must have" per tutti gli avventurieri che si rispettino. Gli effetti sonori sono anch'essi ben fatti e così pure l'atmosfera generale, una sorta di mistico e decadente al tempo setsso, che permea tutto il gioco. Non esente da difetti, che potrete trovare più approfonditamente nel box in basso a destra, Dark Earth si colloca tra i vertici della produzione videoludica di quest'anno, ottimo per gli avventurieri

HELP

- Salite al piano di sopra per fare un po' di pratica di combattimento con i vostri compagni. Non vi faranno male e acquisterete familiarità con i comandi.
- Ricordatevi che potete scegliere tra due diversi stati d'animo, con differenti effetti sulla quest da portare a termine.
- Salvate il più possibile. Cercate i simboli del sole, come quello in camera vostra o in quella di vostro padre, e fate tappa fissa da quelle parti.
- Quando combattete, cercate di chiudere il vostro avversario in un angolo e martellatelo con colpi veloci, anche se poco potenti. Non gli lascerete la possibilità di reagire e porterete quello che resta della vostra pelle a casa.

No, questo non è il salto degli innamorati, ma il pano del montacarichi che collega la città alta a quella bassa.

La città bassa è molto più povera e abitata da una buona dose di feccia criminale ma anche molto più scura.

OPINIONE

89

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ho preferito dedicare queste ultime righe ai due difetti principali di Dark Earth, per non andare a inficiare la trama del titolo della Kalisto. Il difetto principale del gioco sta nel sistema di salvataggi: ma è mai possibile che si possa ancora pensare di salvare solo in alcune zone predefinite (con il simbolo del sole) durante il gioco? Se poi questo sistema avesse qualche attinenza o riscontro con il gioco stesso, ma che cosa ci rappresenta? Una noia e nient'altro, inutile e terribilmente frustrante. Aspettate qualche tempo e vedrete se non comincerà il pellegrinaggio ogni cinque minuti verso il simbolo più vicino! Il secondo aspetto negativo sta nell'interazione con gli altri personaggi. Non che sia fatta male, ma è molto scarsa. Sono arrivato quasi a due terzi dell'avventura, e il massimo che mi sia capitato di fare è stato di utilizzare due combinazioni di oggetti su di una stessa flag (enigma del gioco). Se ci fosse stata un po' meno esplorazione pura e un po' più interazione con l'ambiente circostante e con gli altri personaggi, Dark Earth avrebbe sicuramente meritato qualche punto in più, ma adesso non si può considerare il nuovo termine di paragone che, per quanto mi riguarda, resta sempre Timegate. Questo non vuol dire che non starò alzato la notte a finirlo, anzi, ma lascia un po' di amaro in bocca tra una sequenza animata e l'altra.

Internet Blaster
Lire 249.000*
IVA inclusa

La via più diretta per il pianeta Internet

Caratteristiche tecniche:
modem/fax esterno a 33.6 Kbps - V34, MNP5 e MNP10, V42bis
omologato "approvazione Ministeriale P.T. N.IT/96/MD/140"

Software inclusi:
Microsoft Explorer 2.1 (Win 3.1) e 3.0 (Win 95)
NetSpeak WebPhone
SoftQuad HoTMetaL Light 3.0
SuperFax 6.0
accesso promozionale a Internet
con Video On Line e Italia Online

Per saperne di più, visitate il nostro sito Web "Creative Zone" (www.creativelabs.com)

Vi aspettiamo al pad. 1 "Multimedia World"

Internet Blaster 33.6
Il modem per dominare Internet a occhi chiusi

Dopo avervele suonate in tutti modi con le nostre schede Sound Blaster, e avervene fatte vedere di tutti i colori con Video Blaster e 3D Blaster, abbiamo deciso di prendervi nella rete. Abbiamo fatto le cose in grande. Grande nelle prestazioni, naturalmente, perché il prezzo invece è molto piccolo.

Internet Blaster 33.6 è la soluzione più completa e conveniente sul mercato. Il pacchetto comprende un velocissimo modem esterno V.34 a 33.6 Kbps omologato, le migliori applicazioni per Internet e un mese di navigazione gratuita. Ma vediamo meglio cosa offre Internet Blaster 33.6. Prima di tutto un modem che, con i suoi 33.600 bps, è uno dei più veloci del mondo. Ma anche i programmi che lo accompagnano sono all'altezza di tanto hardware:

- **Microsoft Internet Explorer 2.1** e **3.0** rappresentano le soluzioni più avanzate per navigare nel mare di informazioni del Web e per la posta elettronica.
- **NetSpeak WebPhone** vi consente di fare telefonate in tutto il mondo attraverso Internet al costo di una telefonata al più vicino nodo Internet.
- **SoftQuad HoTMetaL Light 3.0** permette anche agli inesperti di creare facilmente pagine HTML per il Web.
- **SuperFax 6.0** è la soluzione ideale per ricevere e inviare fax con il vostro computer.

E se il miglior hardware e software per Internet non vi bastano, vi diamo anche le migliori condizioni per accedere alla rete. Gli abbonamenti gratuiti a Video On Line e Italia Online vi permettono infatti di scorrazzare nel Web 24 ore al giorno per un mese. E se ci prendete gusto, e decidete di rinnovare un abbonamento per un anno, avete diritto a condizioni veramente speciali. Internet Blaster 33.6 è pienamente compatibile con sistemi Windows® 95 e Windows 3.1.

TEST

Microsoft Flight Simulator 98

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Che strana sensazione, mi è parso di librarmi in volo su luoghi visitati di recente e che mi sono particolarmente rimasti impressi, chissà come mai...

Vi sembrerà strano sentire parlare di vacanze estive, ma la data di stesura di questo articolo risale ai primi giorni di settembre, ovverosia pochissimo tempo dopo il mio rientro in quel di Milano. Dovete sapere che la Spagna è un paese meraviglioso, soprattutto sulla costa, invaso da miriadi di ragazzi di tutta Europa. È bellissimo potersi arricchire culturalmente anche quando si è in vacanza (si imparano tante di quelle lingue straniere...), specialmente quando nel luogo nel quale si va ci sono così tante discoteche, una più bella dell'altra. Leggendo Music 4 the People (non l'avete ancora fatto? Vergogna!) all'inizio di PC Game Parade, dovreste aver capito quali sono le tendenze musicali per la stagione 97/98, quindi non mi dilungo oltre. Dovreste ormai avere capito che i luoghi che tanto mi hanno affascinato sono situati sul terreno spagnolo, precisamente nei dintorni di Barcellona. Quale occasione migliore, quindi, di questa ennesima nuova versione del tanto osannato simulatore di volo della Microsoft, per rivisitare suddette località?

Per quelli di voi che non conoscessero neanche una release di Flight Simulator, occorre specificare che si tratta di un simulatore di volo civile, quindi niente F-qualchecosa, caccia, AWACS, Maverick e Sidewinder, tantomeno missioni e campagne. Preparatevi a un'esperienza tranquilla, a bordo di un tranquillissimo velivolo senza armamenti e sistemi di puntamento, assaporerete il gusto di un pacifico volo nei cieli delle più famose città del mondo. Potrete sorvolare Barcellona e sognare, volteggiare intorno alla Statua della Libertà a New York con un piccolo Cessna, o passare sotto al Golden Gate con un Boeing 737, oppure atterrare con un aliante nella Piazza Rossa a Mosca, o ancora ammirare la

Partenza all'alba verso Miami, di ritorno da Cuba, dopo una splendida settimana trascorsa nella più grande isola dei Caraibi.

È buio, la strumentazione notturna è attivata e siamo pronti per il rullaggio sulla pista dell'aeroporto di Chicago, verso un bel tour by night.

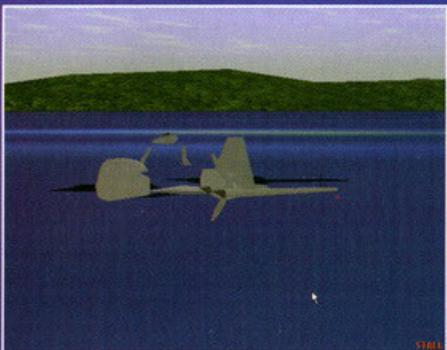
È un po' difficile seguire a vista il percorso con tutte le finestre attivate. A sinistra potete osservare una dettagliatissima mappa.

Il cockpit virtuale è davvero sbalorditivo, ci sono i sedili del passeggero, quelli posteriori, i finestrini, tutta la strumentazione, gli spifferi d'aria...

Virata a bordo del 737-400, incredibilmente agile e stabile. Una velocità di crociera costante e una buona altitudine sono garanzia di un bel volo.

Un bell'elicottero (eh, eh, mi sa che la capiranno in pochi...) sta volteggiando su Barcellona; ah, che bella e romantica città!

Torre Eiffel a bordo di un elicottero. Tutto questo è quanto vi offre Flight Simulator 98, aggiornamento del non troppo datato Flight Simulator 6.0. Dovete sapere che ormai non avete più nessun limite, scegliete una regione mondiale, una nazione, una città e un relativo aeroporto: in men che non si dica verrete trasportati nel luogo prescelto, a bordo dell'aeromobile selezionato e all'orario prestabilito. Eh già, ormai il database di Flight Simulator vi permette di volare in qualunque parte del mondo e di scegliere il punto di partenza e di arrivo di un viaggio tra circa tremila aeroporti. Poco fa vi ho parlato della disponibilità di diversi aeroplani, quindi mi sembra giusto fornirvi la lista completa (la descrizione potete trovarla

Virata a bordo del 737-400, incredibilmente agile e stabile. Una velocità di crociera costante e una buona altitudine sono garanzia di un bel volo.

Oops, forse decollare dal tetto di Alcatraz non è così semplice, meglio riprovare da un'altra parte.

ALTERNATIVA

Sierra Pro Pilot (Sierra): Ancora deve uscire, ma già promette di dar battaglia al classico di casa Microsoft.

Flight Unlimited 2 (Looking Glass): Anche questo non è ancora stato pubblicato, ma se solo sarà all'altezza del primo, ci sarà da divertirsi.

HELP

✗ Seguite tutte le lezioni proposte e le lezioni di volo, vi aiuterà incredibilmente nella comprensione di tutte le procedure necessarie per una buona navigazione.
✗ Imparare a usare le frequenze radio non è difficile, così come non lo è districarsi tra VOR e ILS, non abbiate timori reverenziali.
✗ Iniziate a volare con il Cessna di default, è molto pratico e maneggevole.
✗ Evitate di volare tra i grattacieli di New York con il Boeing 737.

L'imbarazzo della scelta

ZOOM IN

Come detto nel corso della recensione, in Flight Simulator avete a disposizione otto diversi velivoli, eccone una breve descrizione:

Extra 300S
Questo aereo acrobatico a singolo pilota è di costruzione tedesca ed è stato progettato da Walter Extra. È caratterizzato da una struttura interamente costruita con materiali compositi in grado di resistere ad una forza di +/- 10G.

Bell 206B JetRanger
È un elicottero leggero adatto a diversi impieghi, capace di trasportare cinque persone più il pilota ed è alimentato da un singolo motore. Pesa (a vuoto) circa ottocento chilogrammi e può raggiungere una velocità di 241 Km/h.

Learjet 45
I Learjet sono i mini-jet più venduti al mondo, dotati di motori a reazione ed elevata autonomia. Molto usati dagli uomini d'affari per viaggi lampo nelle località più disparate; può trasportare un massimo di otto persone, compresi pilota e co-pilota.

Sopwith Camel
Vi ricordate la prima guerra mondiale? Bene, questo è proprio lui, riproposto ai giorni nostri per emozionanti viaggi turistici sopra le caotiche metropoli mondiali. Si dice che fosse la prima scelta degli Assi della grande guerra e che i Camel abbiano abbattuto oltre 1200 avversari.

Boeing 737-400
È diventato l'aereo di linea più diffuso nel mondo, circa tremila unità in servizio e centinaia già ordinate. Il primo 737 fu introdotto nel 1967, l'attuale versione vola dal 1988 in due diverse configurazioni per i viaggi a medio e lungo raggio.

Cessna Skylane182R RG
Parlare di aerei da turismo, molte volte significa parlare dei Cessna, protagonisti, nel bene e nel male, della storia dei piccoli velivoli. Questa versione è identica alla seguente tranne che per il carrello retrattile (RG, Retractable Gear).

Cessna Skylane 182S
La caffettiera volante e traballante è ancora qui, nella versione più "povera". Le nuove tecnologie introdotte anno dopo anno lo rendono uno dei migliori arei da turismo disponibili, anche se il progetto originale risale a molti anni fa.

Schweizer 2-32 Sailplane
Un aliante, nient'altro che un semplice aliante. Niente motore ed enorme apertura alare per un velivolo capace di offrire un'esperienza di volo incredibile. Necessita di un traino ad alta quota e di una grande abilità di pilotaggio.

Da questa schermata potete scegliere che lezione seguire, io vi consiglio di procedere con ordine, visto che sono di difficoltà crescente.

Il dettaglio grafico è configurabile attraverso una miriade di opzioni, in questo caso sono mostrate quelle relative all'accelerazione hardware.

Volendo, è possibile avere una checklist di tutte le azioni da effettuare in una particolare fase di volo; molto utile.

Che bello il Learjet, regala un senso di onnipotenza mai provato prima. Uhm, no, non fateci caso, stavo solo delirando.

all'interno dell'apposito box): Bell 206B JetRanger, Boeing 737-400, Cessna Skylane 182R RG, Cessna Sylane 182S, Extra 300S, Learjet 45, Schweizer 2-32 Sailplane e Sopwith Camel. La novità assoluta è costituita dal Bell JetRanger, per la prima volta vi potrete sedere ai comandi (non troppo reali, a dir la verità) di un elicottero da turismo. Un territorio immenso (praticamente tutta la Terra) e numerosi velivoli sono, per così dire, la parte esterna di un prodotto che vuole ricreare in tutto e per tutto l'atmosfera di un volo reale. Per riuscirci deve necessariamente essere avanzato tecnologicamente e offrire un modello di volo il più possibile attinente alla realtà.

Questo è infatti uno dei punti di forza di FS98, gli sforzi fatti per sviluppare un motore che si basasse su precise leggi fisiche si notano al primo impatto con il gioco (anche se io penso che chiamarlo così sia riduttivo), i comportamenti degli aeromobili sono assolutamente naturali, l'influenza delle variabili (e liberamente definibili) condizioni climatiche incidono in maniera effettiva, così come le diverse caratteristiche di ogni velivolo. Per non parlare poi della cura con la quale sono stati riprodotti i vari cockpit, caratterizzati da una giusta disposizione di ogni singolo strumento presente sui modelli veri.

La grafica è naturalmente in alta risoluzione, e grazie al supporto per Direct3D, i possessori di schede acceleratrici che supportano le suddette librerie Microsoft potranno godere di tutti quegli effetti carini che tanto hanno fatto felici i possessori di scheda con chipset 3Dfx. Uno dei punti di forza di Flight Simulator, è poi il sistema di navigazione, tramite il quale vi potrete orientare nei cieli di mezzo mondo (no, tutto intero).

Dovete infatti sapere che il territorio terrestre è disseminato di trasmettitori operanti a una determinata frequenza. Conoscendo questo carissimo numerino, è possibile captare il segnale e dirigersi verso il trasmettitore.

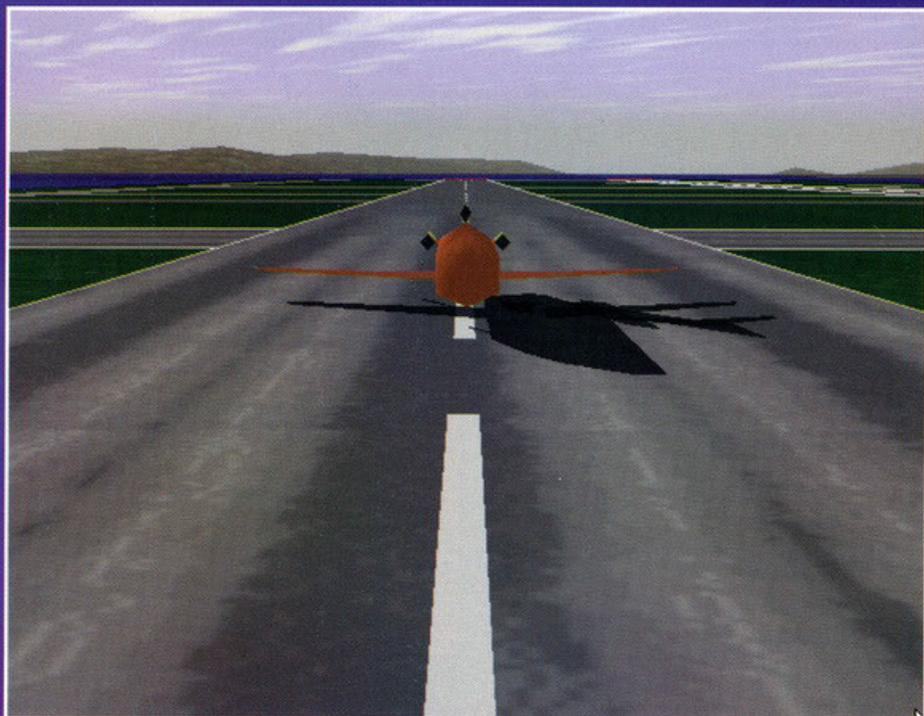
Avendo una bella mappa con evidenziata l'ubicazione di tale punto, capite come sia facile dirigersi verso la località prescelta.

Tutte le principali città del mondo sono caratterizzate dai monumenti e dai palazzi più importanti, il livello di dettaglio è esagerato, potete scegliere di decollare dall'aeroporto di una metropoli americana e compiere un vero e

Elettronico è più bello?

È ormai abitudine, per la Microsoft, di realizzare per ogni prodotto da lei pubblicato, un vero e proprio manuale elettronico, consultabile tramite la guida di Windows. Io solitamente preferisco avere in mano un bel tomo da trecento e più pagine, accessibile in qualsiasi istante, usufruisco dell'help in linea solo se strettamente necessario. Con Flight Simulator 98 mi sono trovato in questa situazione, avendo tra le mani un dischetto argenteo e basta, niente confezione, niente manuale, niente mappa dei tasti e niente cartine con le frequenze. Ho dovuto quindi consultare tale manuale elettronico per mettere in moto i velivoli, per reperire le frequenze, per seguire le lezioni, per imparare alcuni trucchi del mestiere e, in generale, per conoscere a fondo ogni aspetto del gioco. Devo dire che sono rimasto stupito da quanto fosse comodo e completo, capace di soddisfare ogni più piccola curiosità. Speriamo che altre software house seguano l'esempio della Microsoft, penso che avere delle informazioni a portata di clic sia veramente comodo.

Che peccato, se avessi inquadrato meno cielo sarebbe stata una stupenda foto inclinata della skyline di Chicago, sarà per la prossima volta.

proprio giro turistico. Il resto del paesaggio è completamente ricoperto di texture digitalizzate direttamente da fotografie satellitari.
Una novità di rilievo è rappresentata dall'implementazione della modalità multiplayer, grazie a un collegamento seriale o in rete, potrete misurare la vostra abilità confrontandovi con degli amici.
È stata volutamente tralasciata la possibilità di giocare via Internet perché la lentezza del web avrebbe compromesso la fluidità del gioco.
Del manuale elettronico, ne parlo in un apposito box, quindi non mi rimane altro che parlarvi delle avventure, una sorta di missioni che dovete portare a termine.
Per esempio, vi viene detto di decollare da Londra Gatwick con un Lerajet, a una determinata ora del giorno, in Inverno, e raggiungere degli

Ahi, ahi, ho rischiato la collisione con un aereo in fase di decollo, visto cosa succede a non chiedere l'autorizzazione all'atterraggio?

Che bella San Francisco, che bello il Bay Bridge; a mio parere questa è una foto stupenda.

amici che sono andati in Austria a sciare. Aeroporto di destinazione Innsbruck, rotta predeterminata e orario massimo di arrivo prefissato; riuscirete nell'impresa.
Questa e numerose altre sono le sfide che riescono nell'intento di aumentare la longevità (di per sé infinita) di Flight Simulator 98.
Come ultima cosa, sappiate che le opzioni disponibili per modificare praticamente ogni aspetto del simulatore sono innumerevoli e mi riuscirebbe difficile elencarle tutte, mi preme soltanto parlarvi delle differenti visuali, che comprendono un cockpit virtuale assolutamente fantastico, del quale potete avere un esempio osservando una foto qui in giro.
Ok, mi sembra di aver finito, quindi vi lascio con una frase simbolo delle vacanze nella Tierra del Sol: Mira Totano!

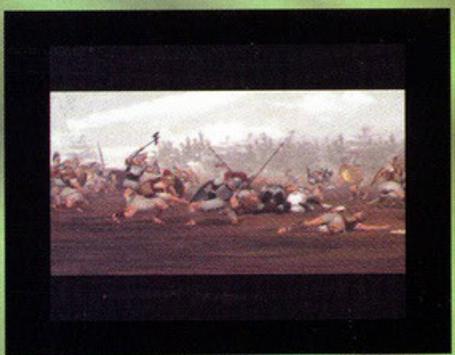
Che dire? Di fronte a prodotti come questo, non si può che rimanere a bocca aperta. Il solo consultare la miriade di informazioni disponibili aggiunge profondità a un simulatore validissimo. Il livello di realismo è come al solito elevato, infatti, per poter volare con tutte le opzioni attivate senza problemi, dovreste aver conseguito un brevetto di volo. O quantomeno aver seguito per filo e per segno tutti i consigli dettati dal vostro istruttore elettronico. La grafica è di ottima qualità, l'engine è stato migliorato ed è stato aggiunto il supporto per Direct3D. A questo punto entra in gioco il tipo di acceleratore grafico posseduto, già con una Mystique la fluidità è esaltante, con una 3Dfx, poi, non noterete alcun tipo di rallentamento (naturalmente a partire da un Pentium 166). Il sonoro è adeguato al tipo di gioco, niente musichette strane, qualche messaggio della torre di controllo e il continuo e incessante ronzio del motore in sottofondo (naturalmente disattivabile). La giocabilità di un simulatore di volo è direttamente proporzionale al livello di esperienza del videogiocatore in questo campo; sicuramente chi ha già volato con le precedenti versioni impiegherà pochi minuti per scoprire le novità. I novizi potrebbero rimanere disorientati, imparare a governare un aereo e a interpretare gli strumenti di navigazione, non è una semplice operazione. Ricordate poi che non è un gioco divertente, o meglio, si divertiranno soltanto coloro i quali rimangono estasiati nell'osservare le città dall'alto e nel perdersi tra spie e levette. Quindi, per riassumere, Flight Simulator 98 è un titolo di assoluto valore, consigliato a tutti gli amanti delle simulazioni, non particolarmente indicato agli amanti dell'azione adrenalinica. Occhio, però, se per caso possedete la versione 6.0 e non avete una scheda acceleratrice, non noterete particolari differenze.

La sequenza introduttiva del gioco, dalla quale ho tratto quest'immagine, è decisamente molto ben fatta. Ci mostra un assalto in tutta la sua violenza.

A cura di Mauro "Mike" Ortolani (cibru@iol.it)

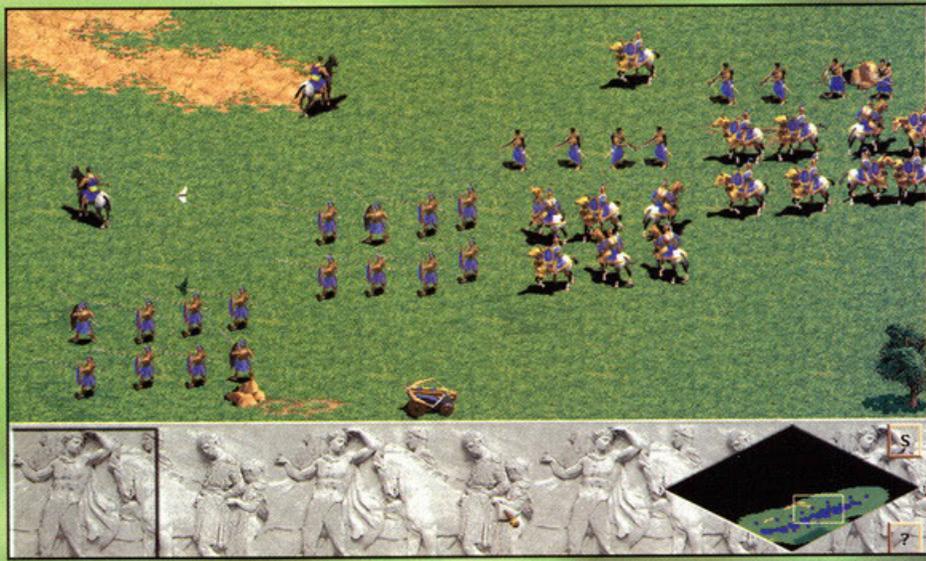
La profondità di Civilization incontra l'azione frenetica di Warcraft 2 in un gioco pubblicato dalla Microsoft! Siete curiosi di sapere cosa ne è venuto fuori?

Tutti noi in casa abbiamo almeno una finestra, e tutti noi ci siamo affacciati a una finestra almeno una volta nella vita. Guardando il mondo là fuori qualcuno (se è molto fortunato) si sarà fatto qualche domanda, qualcun altro (se lo è meno) se ne sarà fatte molte di più. In generale quello che vediamo sono case, strade, palazzi, uffici, autovetture, furgoni, vigili urbani, gente, altra gente, ancora gente. Tutto questo è mescolato, impastato, parte di un groviglio inestricabile. Viene da chiedersi: come è possibile? Come siamo arrivati a tanto? Come può una razza nata nelle caverne che sapeva a malapena esprimersi con suoni gutturali aver creato questo agghiacciante e caotico apparato? Che senso hanno figure come l'esperto di marketing, il consulente globale, il redattore? E il brainstorming, il netsurfing, il consulting? In che pasticcio ci siamo ficcati? Davanti a riflessioni di questo tipo c'è chi rimane attonito, chi trova delle risposte che lo soddisfano quel tanto che basta, chi semplicemente non si pone il problema e chi invece tenta di tirarne fuori qualcosa di costruttivo; un romanzo, un film o un videogioco. Sid Meier lo ha fatto con il suo Civilization: ha preso come spunto la storia del genere umano e ci ha fatto giocare con una ipotetica (ma nemmeno poi tanto) società dal suo apparire sulla Terra con nient'altro che una clava, consentendoci di guidarla fino alla conquista dello spazio. Civilization era, ed è tuttora, un gran gioco; ma certo Sid Meier non si era preoccupato eccessivamente dell'aspetto grafico del suo lavoro.

Civilization 2 aveva aggiunto l'alta risoluzione e poco altro a un prodotto che sembrava impossibile migliorare. Ora abbiamo tra le mani Age of Empires, sviluppato dagli Ensemble Studios sotto la guida spirituale di Bruce Shelley; braccio destro di Sid Meier durante lo sviluppo di Civilization. Nel Work in Progress che avevo preparato apposta per voi nel numero estivo accennavo al fatto che Shelley, conscio del fatto che i tempi cambiano e che anche l'occhio vuole la sua parte, aveva tenuto per buona l'idea originale di Civilization e stava tentando di combinarla con il più moderno concetto del gioco in tempo reale alla Warcraft 2, eliminando la classica struttura a turni, curando maggiormente l'aspetto grafico e alleggerendo un po' l'interfaccia: vediamo cosa ne è saltato fuori.

L'introduzione in Full Motion Video ci propone una forsennata carica di guerrieri greci a una cittadella nemica e dopo averci galvanizzato mostrandoci quello che ci aspetta ci conduce direttamente al menù delle opzioni. Da qui, dopo aver scelto tra la modalità single player o quella multigiocatore, possiamo decidere se affrontare un singolo scenario, un'intera campagna o sbizzarrirci con l'editor per creare qualcosa di completamente nuovo.

Proviamo a giocare uno scenario singolo e vediamo cosa succede: mmmh, per prima cosa ci viene chiesto con quale civiltà vogliamo schierarci, ce ne sono ben dodici, tra le quali gli assiri, i greci, i babilonesi, gli egizi e così via. Qualcuno suggerisce i greci perché dice che la filosofia è nata lì. Vada per i greci, diamo l'ok e ci troviamo di fronte al briefing. Passata anche quest'ultima schermata ci troviamo finalmente sul campo di battaglia. E' difficile esprimere esattamente la sensazione che si prova, ora come ora non posso nemmeno dirvi se è bello o no perché BDM esige che i giudizi vengano espressi solo nel commento finale (che serve appunto a quello! NdBDM).

Quello che posso dirvi per ora è che si ha la sensazione che tutto funzioni e che l'occhio non protesti affatto. Le unità sono schierate in bell'ordine sul campo di battaglia, i cavalli scalpitano e muovono la coda, i guerrieri sembrano muoversi con una certa impazienza e il cielo è solcato da grossi uccelli che proiettano la loro ombra al suolo.

L'area intorno allo spazio occupato dalle nostre unità è nera, proprio come in Red

Le nostre unità schierate e pronte per la battaglia. Nella parte alta sono visibili gli esploratori a cavallo; utilissimi per localizzare il nemico.

L'editor degli scenari di AOE è davvero completo e, soprattutto, di facile utilizzo. Pochi click con il mouse ed è subito possibile creare lo scenario dei nostri sogni.

L'inizio di una partita: un uomo, due baracche, un pugno di semi... che altro? Mah, conviene civilizzarsi in fretta e costruire televisori, telecomandi, Hi-Fi, ecc

HELP

✗ Costruite un porto abbastanza in fretta e fate navigare subito dei pescherecci. Procureranno cibo in modo indipendente e potrete impiegare i coloni in compiti più impegnativi.

✗ Usate sempre il comando per raggruppare le truppe e create almeno tre pattuglie di sorveglianza intorno alla vostra città, in questo modo sarete preparati agli attacchi da qualsiasi lato. Cercate di mantenere le vostre strutture abbastanza staccate tra di loro; questo perché i coloni camminano frequentemente verso il deposito per scaricare le risorse e in questo modo risparmierete tempo.

Notate la semplicità dell'interfaccia: le icone in basso a destra consentono di dare alle unità ordini di difesa, raggruppamento, scioglimento e arresto.

L'attacco della mia ala destra è in pieno svolgimento. Spero che il nemico cada nella trappola sguarnendo il centro e permettendomi di attaccarlo sul fianco.

Alert, e appena mettiamo mano al mouse e proviamo a selezionare qualcuno dei nostri soldati ci rendiamo conto che il sistema di controllo è molto semplice: il tasto sinistro seleziona le unità e le raggruppa e il tasto destro indica il punto della mappa dove vogliamo che esse si muovano; proprio come in Warcraft 2: è come essere a casa. A sinistra troviamo una breve descrizione dell'unità corrente e a destra la mappa completa con in nero la zone ancora inesplorate. La prima cosa che salta all'occhio è la grande varietà di truppe presenti; veramente tante, tutte modellate in 3D e animate mediante l'utilizzo del 3Dstudio.

Va beh, non perdiamoci in queste sottigliezze e cominciamo a giocare: sposto l'ala sinistra del mio esercito in avanti e faccio avanzare i miei esploratori a cavallo nel tentativo di attirare il nemico verso il centro e accerchiarlo nella migliore tradizione napoleonica. La trappola funziona, un nugolo di cavalieri si avventa sulle mie posizioni supportato da parecchi arcieri.

Prendo il nemico alle spalle poco prima che il mio centro si sbricioli sotto l'attacco della cavalleria pesante.

I miei soldati cadono come mosche, i cavalli si rovesciano al suolo e i cavalieri con essi, gli swordsmen combattono valorosamente corpo a corpo agitando le lame e gli scudi prima di cadere al suolo in un lago di sangue.

Qualche scheletro comincia già a biancheggiare sul campo di battaglia. L'ala destra esce vittoriosa dallo scontro a prezzo di gravissime perdite, ma è con un grugnito di insoddisfazione che mi rendo conto che il computer, a differenza di me, aveva tenuto da parte una cospicua riserva di cavalleria con la quale si lancia al contrattacco e polverizza le mie esauste unità fino all'ultimo uomo. La scritta "You've been defeated" conferma quello che già sospettavo: ho perso.

Bah, vi dirò, a me gli strategici piacciono e non piacciono, certo che questo, nonostante la cocente sconfitta... passiamo ad altro, torniamo al menù principale e selezioniamo una campagna, sempre con i greci perché la filosofia blah, blah, ok. Aaah!

Qui l'atmosfera è completamente diversa, un

All'inizio della civiltà uno dei nostri coloni si incarica di trasportare un bel bisteccone per sfamare sé stesso e i suoi compagni. Poi verranno gli euromercati.

Fonti di ispirazione

ZOOM IN

Dopo aver citato più volte in sede di recensione questi due titoli cosa c'è di meglio che inserire un paio di foto come omaggio a due capolavori? Sovrapponete le due foto, mettetele in controluce ed avrete un'immagine di Age of Empires... mmmh, forse non proprio.

Unità e Costruzioni

ZOOM IN

In queste due foto potete farvi un'idea della quantità di costruzioni e di unità presenti nel gioco; le unità sono quelle fornite di gambe, zampe o ruote, le altre... ehm... sono le costruzioni.

Prima di ogni scenario vi viene fornito il "briefing"; questo insieme a una mappa della zona vi spiegheranno chiaramente gli obbiettivi da raggiungere per la vittoria

Da questo menù è possibile stabilire il nostro approccio diplomatico con le opposte fazioni; possiamo decidere di far pagare cara la nostra alleanza o di rimanere neutrali.

L'attacco ha avuto successo, ma a quale prezzo! Le molte perdite subite mi costringeranno a rivedere il piano. Mmmh qualcosa non va nelle mie tattiche.

pugno di uomini sperduti in una fitta vegetazione; laghetti, alberi, il canto degli uccelli, il muoversi delle acque. Selezionando uno dei miei coloni appare una serie di edifici che posso ordinargli di costruire.
Cominciamo con un granaio e delle capanne; costruiamo anche una caserma perché, visto com'è andata a finire prima, meglio essere pronti.
Uno dei miei uomini abbatte degli alberi con movimento plastico, un altro è a caccia e non tarda ad abbattere una gazzella con un preciso colpo di lancia, un terzo raccoglie bacche da un cespuglio e ha in testa un grazioso cappello di paglia.
Costruisco un deposito per le mie risorse, un porto, alcuni pescherecci per la pesca, qualche altra capanna, un mercato, tutto procede bene.
Improvvisamente un gruppo di guerrieri appartenenti a un'altra tribù mi assale: li respingo, ma scopro ben presto che hanno armi migliori delle mie, sono già arrivati all'età del ferro mentre io mi barcameno ancora in quella della pietra; ho perso troppo tempo a guardare le animazioni degli animali, i fuochi delle capanne e i pesci saltare fuori dai corsi d'acqua.
E' questione di pochi minuti, sbaragliate le mie esigue difese il nemico mette il mio campo a ferro e fuoco e lo rade al suolo in un baleno. "You've been defeated": sì, dall'86 a oggi non mi succede altro.
Torniamo nuovamente al menu e vediamo cosa c'è ancora da vedere: dunque, a parte un help in linea molto completo e informativo e i consueti "save" & "load" mi resta ancora l'editor a cui dare un'occhiata, e allora andiamo. Ma... mi sembra semplice, posso stabilire la grandezza della mappa e il tipo di terreno, i rilievi e le pianure, i corsi d'acqua e le isole, e se non mi va di faticare c'è anche un generatore random. Opto per uno scenario tropicale, ma con il mare perché quest'anno non l'ho visto nemmeno nelle cartoline. E le unità? Ah, eccole, tutti i guerrieri che ho visto prima più parecchi altri e sono tutti a mia disposizione, pronti a scendere in campo e combattere ai miei ordini.
E' strano però, tra le costruzioni disponibili non vedo niente di moderno, e nemmeno tra le unità; niente grattacieli, niente Tesla tank, come è possibile? Una rapida consultazione della documentazione in mio possesso mi fornisce la risposta: il gioco ricostruisce la storia dell'umanità solo fino all'anno mille, secolo più secolo meno.
Questo non toglie alcun punto al valore né alla giocabilità di Age of Empires, ma in compenso mi lascia con la stessa domanda con cui ho cominciato questa recensione: come siamo arrivati a tanto?
Come si è creato questo fritto misto di civiltà? Forse sono domande alle quali nemmeno un videogioco può rispondere, tanto vale tornare alla finestra e rimettersi a guardare fuori, tutti noi in casa abbiamo almeno una finestra.

I cadaveri delle unità cadute si trasformano rapidamente in scheletri le cui ossa biancheggieranno sul campo di battaglia prima di scomparire nel nulla

Siamo alle battute conclusive! L'esercito avversario è stato annientato e una volta conquistato quest'ultimo avamposto la battaglia sarà conclusa.

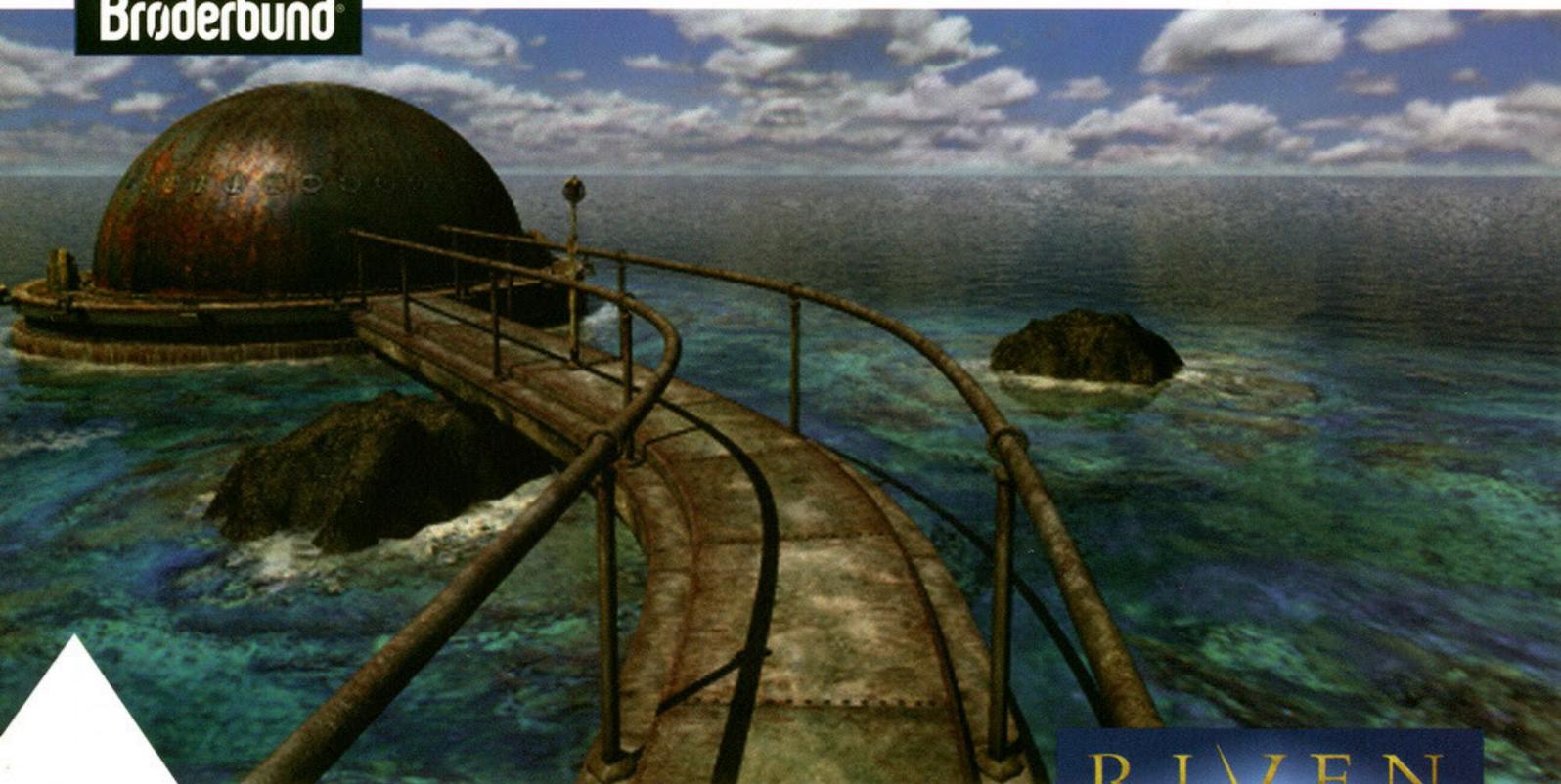
SPECS

RAM MINIMA	16Mb
CPU	Pentium 90
VIDEO	SVGA 640x480, 800x600, 1024x768 (il gioco viene fornito con le nuove DirectX 5.0)
AUDIO	Soundblaster & co.
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Naturalmente solo per Win95
SOFTWARE HOUSE	Microsoft

ALTERNATIVA

Warcraft 2 (Blizzard): senza dubbio il più conosciuto (e forse il migliore) degli strategici in tempo reale. Una delle principali fonti di ispirazione per AOE insieme a...

Civilization 1,2 (Microprose): il capolavoro indiscusso di Sid Meier, da più parti indicato come il miglior gioco per PC di tutti i tempi.

Bisogna ammettere che la scommessa non era tra le più facili da accettare, il compito di coniugare i lati migliori di due classici come Civilization e Warcraft 2 era veramente arduo. Sono riusciti gli Ensemble Studio sotto la guida di Bruce Shelley a mantenere le aspettative? In una parola: sì! E l'hanno fatto anche molto bene, direi. La qualità della grafica e soprattutto delle animazioni è assolutamente la migliore che mi sia mai capitato di vedere in un gioco del genere, per non parlare dei dettagli, forse irrilevanti, ma che aggiungono quel tocco di classe sempre gradito; come il volo degli uccelli sul campo di battaglia o l'agitarsi dei pesci negli specchi d'acqua. La giocabilità è veramente liscia come la seta, agevolata anche da un'interfaccia ridotta all'osso e funzionale. AOE è esattamente quel tipo di gioco dove sai quando inizi a giocarci, ma non puoi dire quando smetterai; il classico "altri dieci minuti e poi smetto". Dal punto di vista storico le informazioni fornite sono sempre efficaci, ma mai pedanti o invadenti, più che altro informative e inerenti al gioco. Altro fatto da non trascurare è l'assoluta validità in modalità single player, tanto per sfatare un po' il mito del tanto decantato multigiocatore. Ultima cosa: l'editor di campagne e di scenari è di facile utilizzo e veramente completo. Se amate gli strategici e siete stanchi dei soliti cloni questo è il gioco che fa per voi, anzi, per noi perché me lo comprerò anch'io!

SHADOW WARRIOR™

A cura di Davide "Maska" Mascaretti (pcgame@mail.viva.it)

Tre, dico tre, sono le volte che ho dovuto riscrivere questo articolo. Il computer non ha potuto sopportare tutto il sangue generato? La CPU è invasata?

Furtivo e invisibile, silenzioso quanto agile; non conosce rivali in fatto di tecniche da macelleria, non c'è da stupirsi se rivolgendosi a lui si viene contraccambiati con quintali di piombo. Non conosce paura, né pietà ...e assomiglia un poco a mio nonno. Una "capa" pelata che riflette il cielo meglio dell'acqua marina; un pizzetto stile "sol-levante" non riesce a far distogliere l'attenzione dalle innumerevoli cicatrici che ricoprono il viso. Due penetranti occhi a mandorla rivelano scaltrezza e audacia; un corpo da atleta neopromosso a cui è stata aggiunta la testa di un vecchio saggio dell' Himalaia. Queste, in sintesi, le caratteristiche del Guerriero dell'Ombra, il nostro alter-ego nelle avventure di Shadow Warrior, nuova fatica di quei geni della 3D Realms, che poco più di un anno fa allietarono i circuiti stampati dei nostri PC con un capolavoro di nome Duke Nukem. E non dico eresie se affermo che entrambi i titoli sopracitati hanno non poche cose in comune. Prima fra tutte riscontriamo il medesimo motore grafico, che tempo fa trovò tutti concordi nel considerarlo uno tra i più efficienti mai visti. Abbiamo così personaggi rigorosamente "non-treddì" che si muovono all'interno di un ambiente particolarmente dinamico e ricchissimo di texture. Livelli di gioco articolatissimi, veri e propri dedali caratterizzati da un background realistico e sorprendentemente vario. Altro fattore accomunante è costituito dalla trama di fondo a cui, sia in Duke Nukem che in Shadow Warrior, è stata intenzionalmente affidata un'importanza assai marginale; comprensibile dato il genere di gioco che implica, al fine di superare ogni livello, la ricerca e la semplice pressione di un tasto nascosto chissà dove (se poi si trovasse all'interno di un vagone della metropolitana...). Quindi ci siamo capiti, i due prodotti nella sostanza sono praticamente identici. Prima di storcere il naso, però è opportuno che sappiate che qualche differenza c'è. Tralasciando il fatto che non impersonerete più un rude e

Ci capiterà di assistere ad atti riproduttivi tra razze mammifere insolite ma comunque appetitose.

Una cosa è certa, di sangue ce n'è a volontà.

Un esempio di quello che è lo stile architettonico predominante in questo gioco.

ALTERNATIVA

Duke Nukem (3D Realms): ne ho già parlato fin troppo nel corso di questo articolo, lo conoscete tutti e quindi non spreco altre parole, beh forse una sì; mitico!

Quake (iD Software): di alternative a Shadow Warrior ce ne sono a iosa, Quake propose elementi grafici rivoluzionari, ma alla fine è sempre la solita menata...

Questa ragazzina all'apparenza così innocente, deve morire...

Non penso che una bomba sia l'arma ideale per un combattimento corpo a corpo.

A volte capita che uccidendo un avversario si liberi la sua anima. E' Più temibile da morto che da vivo, ve lo assicuro.

Mi scusi signorina non sapevo che ci fosse qualcuno!... Comunque colgo l'occasione per presentarmi...

volgare clone di Commando, ma un ninja spietato e sanguinario, che non affronterete più alieni provenienti da un altro pianeta e non vi ritroverete a gironzolare all'interno di stazioni orbitanti, le vere migliorie si trovano nel sistema di gestione delle armi.
Queste formano un vasto arsenale che bene o male risulta simile per effetti a quello di Duke. Ma a questo punto è stata aggiunta una riuscitissima peculiarità nel loro utilizzo. Alcune armi potranno essere utilizzate in diverse modalità, per esempio il mitragliatore a canne rotanti sparerà di default un devastante colpo singolo, riselezionando l'arma potremo avvalerci di una più efficace quanto dispendiosa raffica di pallottole (non vi dico poi le altre armi...). Volete saperne delle altre? Sapete dove volgere lo sguardo...

HELP

- Siete veramente sicuri di aver bisogno di una mano per risolvere i misteri di Shadow Warrior? Sempre che di misteri ve ne siano? Non è che a questo punto sarebbe meglio rivolgersi ad uno specialista e farsi prescrivere una cura a base di fosforo?
- Siete sicuri di aver guardato bene tutto ciò che vi circonda (anche ad altezza ginocchio)?
- Ricordatevi che il mouse si maneggia appoggiandoci sopra la mano e quindi spostandolo entro i limiti del tappettino, inoltre un tasto si preme col semplice ausilio del dito.
- Ah scusate, dimenticavo, la sferetta del mouse deve essere a contatto con la superficie del tappetino altrimenti non gira...

SPECS

RAM MINIMA	16MB
CPU	Pentium 90
VIDEO	VGA 320x200, SVGA 320x400, 640x480, 800x600; non sfrutta Direct X per W95
AUDIO	musica MIDI, SFX digitalizzati
CONTROLLI	Mouse e/o tastiera
NOTE	Non consigliato ai deboli di stomaco
SOFTWARE HOUSE	EIDOS INTERACTIVE

OPINIONE

Che dire di questo Shadow Warrior? Estremamente divertente, come lo era Duke, gioco da cui ha preso spunto. Il genere di gioco a cui appartiene è forse quello più gettonato e indirizzare il consumatore in mezzo allo sterminato mare di titoli usciti o in procinto di uscire, si rivela assai ostico. Posso dirvi una cosa che penso rappresenti ciò che è più importante sapere: se vi è piaciuto Duke, se siete degli appassionati del genere e se pensate (come me) che del resto tutti gli shoot'em up in soggettiva propongono sempre la solita solfa, Shadow Warrior rappresenta la scelta migliore, garantito! Grafica velocissima dotata di texture pregiate, ambienti molto vari, sonoro coinvolgente e molto realistico, livelli molto articolati strapieni di luoghi segreti e difficoltà settabile a piacere, ma comunque calibrata in modo tale da rendere la sfida tutt'altro che una passeggiata, ecco gli elementi chiave di questo gioco. Insomma SW è la reincarnazione di Duke con un'altra veste grafica e qualche piccolissimo miglioramento di qua e di là. Allora, vi chiederete, perché solo 82? Semplicemente perché più di un anno fa, ripeto: più di un anno fa, uscì già un prodotto praticamente simile (non chiedetemi il titolo, potrei mettere in atto le tecniche punitive del guerriero dell'ombra...) (e anche perché Quake II e Half Life della Sierra sono quasi pronti NdBDM).

ZOOM IN

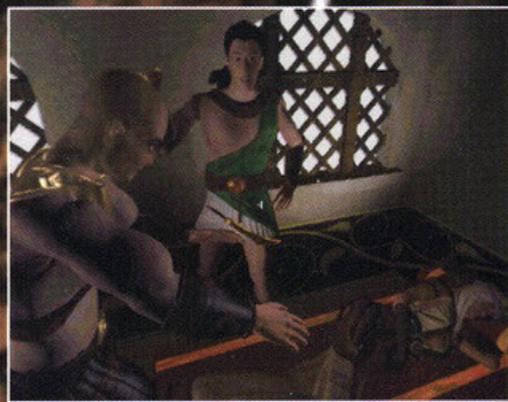
Mika scemi

Devo dire la verità, lo shoot'em up in soggettiva non e la mia massima aspirazione in campo videoludico, ma quando un prodotto si rivela di ottima qualità non sono mai restio a riconoscerlo. In questo caso Shadow Warrior ha il pregio, sentite l'assurdo, di essere Duke Nukem sotto altre spoglie. Gli sviluppatori sono gli stessi e quindi non si può certo parlare di una meschina scopiazzatura (anche perché se così fosse non parleremmo in questi termini, e il discorso toccherebbe temi di livello quantomeno giudiziario). Infatti attraverso questa semplice trovata (della serie: l'engine è mio e lo uso quando e quanto voglio io), la Eidos ha potuto lanciare sul mercato, un prodotto in partenza già buono, grazie al rinomato motore grafico dei 3D Realms, capace di prestazioni imbattibili e per niente esose. Il rischio della sempre penalizzante sensazione di deja-vu è presente, soprattutto di questi tempi in cui vengono annunciate nuove produzioni del medesimo genere che dovrebbero garantire cose rivoluzionarie, su tutti i fronti. Però si sa da un po' di tempo che quando si parla di rivoluzioni, queste implicano proporzionali effetti sull'utilizzo dell'hardware, con conseguenze gravose sui portafogli dell'utente. Quake ne fu un esempio lampante, quando girava sul mio computer mi dava la sensazione che sudasse o che invecchiasse più in fretta per affaticamento. Così, oggi come oggi, seppur non possegga un computer ninja ad alte prestazioni, il ninja lo faccio io senza perderci in fluidità. Lode a questa strategia di mercato quindi, ma attenzione... se è vero che non c'è il due senza il tre, forse questa volta è meglio che il tre non ci sia...

TEST

Atlantis

Riuscirà il nostro eroe a salvare la meravigliosa civiltà di Atlantide, messa in pericolo dalla bramosia di potere del consorte della Regina?

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

I due schifosi stanno concupendo la bella Anna, che tra l'altro è l'unica pilota in grado di farvi proseguire la vostra avventura, meglio salvarla.

L'avventura che dovrete portare a termine secondo questo gioco comincerà nella mitica Atlantide, che sembra essere lì con i suoi usi e i suoi abitanti dall'inizio del mondo. Precisamente, più che di un continente perduto, come recita la leggenda, qui si tratta di un'isola vulcanica dove sorgono il palazzo reale e un villaggio. L'antica civiltà è numericamente tutta qui, anche se la conoscenza e il modo di vivere evoluti rispetto al resto del mondo compensano quella che potrebbe essere una mancanza. Nel regno vige un particolare tipo di governo: la regina, guidata dalla Dea della luna Ammu, detiene il potere (per quanto nulla sembri turbare la pace di Atlantide e il potere sia di fatto

Gustatevi il salto del vostro Seth, dopo aver risolto alcuni enigmi grazie ad una finestra riesce a uscire da palazzo nonostante il veto del consorte..

Dovrete sempre usare la testa, solo raramente potrete fare a botte e non certo in questo caso, la donnina in basso a destra è la regina.

poco più che rappresentativo), mentre il consorte, guidato dal disco solare Sa'at è "rinnovabile" dopo sei anni, comanda i pochi soldati del regno ed è sottoposto alla sovrana. Per quanto

Questa specie di flipper non è altro che uno dei giochi di abilità al quale verrete sottoposti, in questo caso il topolino deve raggiungere il formaggio.

riguarda voi, impersonerete il giovane Seth; rimasto orfano viene invitato a palazzo per far parte del seguito della regina Rhea. Appena arrivato, scopre come la sovrana sia stata rapita e quasi tutti i suoi compagni trucidati; le indagini vengono tempestivamente avviate dal consorte Creon, ma sembra che i progressi siano inesistenti. Intuendo il pericolo, decidete di indagare per conto vostro, suscitando subito le ire del malvagio Creon. Ovviamente non basterà questo a farvi demordere, quindi continuerete nell'ombra la vostra pericolosa indagine. Potrete, in questo modo, conoscere i segreti e l'origine del continente perduto, scoprendo che un'enorme e perigliosissimo segreto si cela dietro l'origine della vostra civiltà. Fortunatamente, i vostri viaggi non saranno circoscritti alla sola Atlantide, anzi avrete modo di visitare ben cinque tipologie disparate d'ambiente: dal polo a un'isola tropicale, in cui l'occulto si mischierà alla realtà. La visuale scelta per voi dalla Cryo sarà in prima persona e avrete in ogni locazione una libertà di movimento pari a quella che avre-

Miiii... che cultura!

(Trad. Rapido corso di tecnologia informatica del terzo millennio, o quasi)

ZOOM IN

Omni 3D: l'Omni 3D è l'engine del gioco; di nuova concezione, è già stato utilizzato, pur con risultati lievemente inferiori, in un altro prodotto uscito verso Marzo-Aprile scorsi, ed è ovviamente un'esclusiva della casa francese. Grazie a questo motore, viene offerta una panoramica di 360° di ogni locazione: sia per quanto riguarda l'asse verticale, sia per quello orizzontale (una sorta di Quicktime VR), con una conseguente immedesimazione nell'ambiente molto alta. Tutte le immagini tridimensionali, sono rappresentate in ben 65.000 colori con un'accuratissima riproduzione delle prospettive di oggetti e ambienti.

Omni Sync: Questa tecnologia, anch'essa di recente sviluppo (e sempre proprietaria della Cryo), permette un alto livello di accuratezza nelle espressioni facciali dei personaggi. In pratica vi è una specie di sincronismo tra i files audio e le espressioni dei protagonisti di un gioco con questa particolarità. Il riscontro empirico che ne ho avuto, è di una grande precisione nei movimenti labiali rapportati alla voce, tuttavia per quanto riguarda l'espressione, trovo le facce dei vari personaggi ancora un po' troppo legnose. Non più completamente ebeti come anni fa', ma non ancora sufficientemente espressive.

Audio 3D: Utilizzato necessariamente in coppia col motore grafico, rende il più possibile realistici i suoni, regolandone l'intensità e la consistenza secondo la distanza e la direzione in cui vi trovate. Naturalmente questo "realistico stereo" deve avere un supporto nell'amplificazione. Avrà un effetto plausibile, cioè, se avrete la possibilità di posizionare correttamente la casse o indossando un paio di cuffie, allora riuscirete veramente a scorgere da dove proviene un nemico solo dai suoni che sentite.

Una fine ingloriosa del belloccio eroe di turno, non è la prima e non sarà l'ultima, mica è semplice lottare contro tutto e tutti.

Attivando questa sfera otterrete preziosissime indicazioni su come proseguire il vostro viaggio, giunto ad un punto morto.

ste girando su voi stessi e muovendo la vostra testolina. L'interfaccia sarà, come il movimento, molto semplice e intuitiva, su ogni oggetto con cui interagirete il cursore cambierà forma e nei dialoghi una piccola immagine esemplificherà l'argomento che volete trattare. Non mi resta che darvi un'idea del tipo di avventura grafica che vi attende; sappiate che la parte del leone la faranno senza ombra di dubbio gli enigmi, dalle fattezze più disparate, ma non certo di genere rivoluzionario.
Grande peso avranno anche i dialoghi da cui spesso dipenderà l'evolversi della situazione.

È talmente un bel paesaggio che non posso non pensare ad un'onda anomala che viene verso di me lavandomi il mio bel faccino.

Non mancheranno comunque azioni spericolate, in cui avrete poco tempo per far cadere un lampadario, seminare un orso o cogliere di sorpresa delle guardie. La via da percorrere sarà innegabilmente sempre una, sarà quindi tutt'altro che impensabile rimane-

ALTERNATIVA

Versailles (Cryo): "monta" lo stesso motore pur con qualche lieve imperfezione, si tratta comunque di una visita interattiva al castello più che di un gioco (o meglio, la prima è molto più sviluppata che la seconda).

Zork Nemesis (Activision): vecchiotto, ma sempre molto bello; enigmi più complessi e meno libertà di movimento, ma forse più avvincente e mistico.

HELP

✗ Nella confezione troverete la soluzione completa sotto forma di diario del protagonista, più aiuto di così.
✗ Gli oggetti con cui si può interagire saranno sempre segnalati, cercate con attenzione.
✗ Spesso correrete il rischio di morire, ma non preoccupatevi perché i salvataggi automatici sono molto frequenti.

Non trattatelo male perché sarà un importante mezzo di trasporto, purtroppo non potrete pilotarlo, ma solo guardare le sequenza animate.

re bloccati in un punto perché non riuscite ad aprire la porta o non avete terminato un importante discorso. Un'ultima nota per l'inusuale, almeno per un'avventura grafica, sistema di salvataggio; verrà gestito in modo completamente automatico, suddividendo il vostro viaggio in tanti piccoli capitoli, che una volta superati potranno essere ricaricati solo dall'inizio.
Vi confesso che per quanto sgravi il giocatore di un obbligo spesso noioso, almeno in due occasioni avrei voluto poter salvare un po' più avanti. Comunque, largo al progresso.

OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Accipicchia, nel giro di due mesi ho avuto l'onore di recensire ben due giochi meritevoli di un voto al di sopra dell'80, è proprio vero che il mondo sta cambiando (o che tu cominci a scrivere meglio... NdBDM). Comunque, siamo qui per occuparci di Atlantis. L'impatto grafico è veramente esaltante, trovarsi magari nell'hangar delle navi volanti e potere girarsi, come se fosse il vostro sguardo a spaziare a 360° in quella stupenda riproduzione di un'isola è davvero degno di nota. La consistente accuratezza con cui sono stati disegnati anche i più piccoli particolari, come le macchie più scure del mare dovute al fondale nell'isola del Dio Eretto, non è certo da meno. Bene anche per i personaggi, nonostante alcune pose troppo plastiche, spesso "inespressioni" facciali e banali imperfezioni come quando il protagonista si lancia da una finestra per la seconda volta con un altro abito, e viene tenuta la sequenza primaria. Insomma, graficamente e "sonoramente" quasi nulla da eccepire, visto che pure le musiche di accompagnamento sono molto ben fatte e soprattutto adatte alle circostanze; il preciso doppiaggio italiano poi non tradisce quasi mai i labiali del personaggi. Perciò non ci sono gabole, potreste pensare; invece no, ci sono, anche se non troppo eclatanti. Innanzi tutto alla grande "libertà rotatoria" dell'Omni 3D si contrappone uno storyboard molto rigido e conseguente scarsa libertà esplorativa. È vero che ci sono persone con cui parlare non indispensabili al prosieguo del gioco, ma non storie parallele e secondarie indipendenti dalla trama principale. Non troverete, in sintesi, granché da vedere oltre le, pur in gran numero, locazioni indispensabili. Ci saranno, in compenso, molte azioni dove il fattore tempo sarà importante e in cui dovrete ripetere magari lunghi dialoghi precedenti a causa dell'insolita gestione dei salvataggi. Per contro, niente combattimenti e quasi tutta l'avventura basata su conversazioni ed enigmi. In pratica, un gioco pregiato graficamente, dotato di spessore e coinvolgente, ma poco adatto a chi non si diverte con le avventure costellate di enigmi, vi assicuro in questo prodotto non certo facili.

TEST

SEGA WORLDWIDE SOCCER PC

Giusto l'altro ieri è ricominciato il Fantacalcio, io mi sono svenato per avere Ronaldo, ne sarà valsa la pena?

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Un fallo da dietro è veramente cattivo, meno male che il tipo grassoccio non mi ha espulso.

Gran gol da opportunista, di rapina, una di quelle reti che buttano a terra il morale dei difensori.

Ma, speriamo di sì, ora non si può ancora dire niente, la stagione è ancora lunga, meglio dedicarsi a forme di intrattenimento calcistico simulato (by Stephan) più immediate.
Una di queste potrebbe proprio essere un bel videogioco nuovo nuovo, inutile dire che Sega Worldwide Soccer giunge a proposito. SWS è la diretta trasposizione di un coin-op e della successiva conversione per Saturn, facile quindi intuire che l'impostazione è decisamente arcade. La grafica è tridimensionale per quanto riguarda il campo da gioco e i giocatori, bitmap per lo sfondo e per il cielo; le visuali disponibili sono quattro (da fondo campo, isometrica destra o sinistra e dalla linea di centrocampo) con tre diversi livelli di zoom. Le competizioni disponibili prevedono amichevole, campionato del mondo, lega mondiale, coppa a eliminazione diretta e sfida ai rigori, da affrontare con una squadra scelta tra quarantotto diverse rappresentative mondiali, purtroppo i nomi dei giocatori sono totalmente inventati.
Dopo aver scelto la propria nazionale, potrete decidere formazione, tattiche e attitudine offensiva o difensiva, uno tra tre stadi, se giocare di giorno o di notte e se con il sole o con la pioggia. La grafica può essere in alta o in bassa risoluzione, con tre differenti livelli di dettaglio; il commento play-by-play è di ottima fattura e gli effetti sonori sono adeguati al tipo di gioco. Se poi avete due joystick, potrete giocare con altri tre amici (due useranno la tastiera) per dar vita a emozionanti sfide in quattro. Per controllare i giocatori, oltre alle normali otto direzioni, avete a disposizione tre tasti che, con particolari combinazioni, daranno vita a colpi assolutamente spettacolari. Da segnalare la presenza di un ottimo replay che, dopo ogni rete, vi mostra l'azione decisiva da varie angolazioni; volendo è anche possibile decidere di salvarlo o meno. Vi lascio al commento perché, purtroppo, lo spazio è assai ridotto.

Pallone da una parte, portiere dall'altra; se prendete un manuale del calcio, scoprirete che questo è il rigore perfetto.

Il regista italiano sta impostando una nuova azione d'attacco, peccato che il radar eccessivamente grosso nasconda la visuale a destra.

HELP

- ✗ Per arrivare in porta senza troppe difficoltà continuate a effettuare molti passaggi.
- ✗ La posizione ideale per tirare in porta, come al solito, è uno dei vertici dell'area di rigore.
- ✗ Il metodo più sicuro per segnare consiste nell'effettuare un cross da fondo campo e insaccare di testa.

ALTERNATIVA

World Football (Ubisoft): Recensito su questo stesso numero, la grafica è completamente bidimensionale, ma il divertimento è assicurato.
Fifa 96 (EA Sports): La versione 97 è sicuramente inferiore di questa, che io ritengo essere la migliore simulazione calcistica disponibile per PC.

La prima impressione è stata tutt'altro che positiva, grafica scarna, facilità eccessiva, controllo di palla difficoltoso. Logico, non avevo settato le opzioni e non avevo letto quali erano le combinazioni dei tasti (il solito cialtrone, sto scherzando naturalmente NdBDM). Subito è cambiato tutto, sega Worldwide Soccer si è rivelato essere un videogioco divertente e carino, senza troppe pretese (l'impostazione è decisamente troppo arcade, con un po' di impegno si arriva in porta con un difensore partendo dalla propria area), con una realizzazione tecnica di buon livello. Al massimo livello di dettaglio, la fluidità su un Pentium 200 non è eccessiva, chissà perché alla Sega non si decidono a supportare le schede 3D. I diversi livelli di difficoltà garantiscono una discreta longevità, destinata a scemare di colpo non appena avrete vinto tutte le competizioni disponibili; un po' come accade in sala giochi dopo aver finito un coin-op. Consiglio vivamente Sega Worldwide Soccer a tutti gli amanti del calcio, possessori di un computer potente e che non cercano il realismo a tutti i costi.

F1 Racing
SIMULATION

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Fresi si è sganciato in attacco, si è aperto un varco davanti a lui, ancora qualche metro e può lasciar partire un tiro.

Nell'intervallo e alla fine di ogni partita, vi viene mostrata questa tabella riassuntiva indicante il possesso di palla, il numero di tiri, ecc.

Ehi, sembra che il calcio sia tornato di moda: se non sbaglio, questo è il terzo titolo arrivato in redazione nel giro di due settimane.

No, non dovrei sbagliarmi, ma il punto è un altro: almeno uno di questi è valido, vale la pena cioè di essere comprato, oppure dobbiamo aspettare FIFA 98 e Actua Soccer 2? Mah, vi conviene leggervi questa e le altre recensioni, poi trarre le vostre conclusioni. E' indiscutibile, però, che il "fenomeno Ronaldo", ha risvegliato l'interesse di molti verso questo sport, soprattutto se tifosi nerazzurri della Beneamata. Quest'anno mi sembra inutile fare proclami e pronostici, soprattutto perché la lunga stagione che porta ai mondiali è appena iniziata, e poi una certa dose di scaramanzia non guasta di certo. Quindi, cambiamo del tutto argomento, parliamo di palla prigioniera. Ah, quanto mi divertivo da piccolo con i miei amici, finalmente ora ne è uscito un simulatore pubblicato dalla... Oops, mi ero solo illuso, World Football della Ubisoft è un giochino di calcio; non si può cambiare argomento. Vi ricordate i titoli appartenenti allo stesso genere che uscivano prima dell'avvento delle tecniche tridimensionali? Dovete fare un grosso salto all'indietro con la memoria? Forse sì, ora che tutto è poligonale, texturizzato, filtrato e mappato, parlare di grafica bitmap e sprite risulta un po' ostico.

HELP

- ✗ Il metodo più sicuro per fare gol è tirare in diagonale dal vertice inferiore dell'area di rigore.
- ✗ Se non volete stancarvi troppo con inutili passaggi, rubate palla e con lo stesso giocatore arrivate dritti fino in porta.
- ✗ Per fare ciò di cui sopra, è sufficiente scartare a destra o a sinistra quando qualcuno vi viene incontro.
- ✗ Se quel qualcuno vi segue, andate in diagonale e invertite senso di marcia.

Qualcuno, però, è coraggioso e, quasi alla fine del 1997, decide di riprovarci puntando tutto sulla giocabilità, piuttosto che sull'estetica (comunque apprezzabile). Il menù iniziale è piuttosto deciso, niente giri di parole, dovete scegliere subito il tipo di sfida che volete affrontare scegliendo tra amichevole, campionato, coppe, torneo e allenamento. E' importante specificare che, qualsiasi modalità voi scegliate, avrete a disposizione un campionario di 358 squadre appartenenti a 67 nazioni diverse, aggiornate al campionato in corso (Inter con Ronaldo, Milan con Kluivert, Juve con Inzaghi, Arsenal con Overmars, Barcelona con Anderson, Paris SG con Simone e via dicendo, non vorrei dilungarmi troppo...) e liberamente modificabili, dal colore di maglia e pantaloncini alla composizione della rosa, passando per tattiche, disposizione in campo, atteggiamento e numero di giocatori. Quest'ultima è una piacevole possibilità che aumenta la longevità, infatti quando vi sarete stufati di giocare in undici, potrete scendere in campo in otto, in nove o in dieci; giocare al coperto in tre, quattro o cinque. Ogni dato (i giocatori hanno tredici diverse qualità, indicate da numeri che variano tra 1 e 99) è liberamente modificabile, serve soltanto del tempo per farlo, visto che il database è piuttosto vasto. Per restare in tema di variazioni alla partita normale, vi segnalo la possibilità di definire le condizioni atmosferiche: sole o pioggia, che influiranno notevolmente sulle condizioni del terreno di gioco e sulle prestazioni dei giocatori. Si diceva prima di campionati e coppe; per ciascuno sono proposti i più importanti a livello europeo e sudamericano, oltre alla possibilità di generare una lega o una competizione a eliminazione da zero, impostando le variabili necessarie. Il campo di gioco è visto in

Il menù per l'impostazione di una partita amichevole contiene tante icone simpatiche, utili per definire le variabili di gioco.

ALTERNATIVA

Worldwide Soccer PC (SegaPC): recensito da me stesso su questo numero, potrebbe essere un'ottima alternativa.

Actua Soccer (Gremlin): di FIFA ne ho già parlato nella recensione di Worlwide Soccer, qui prendete in considerazione l'ultima versione uscita e provate a giocarci, ne rimarrete stupiti.

La barra ricca di freccine che potete ammirare in basso è il rack di controllo dei replay; volendo è possibile avanzare di un fotogramma alla volta.

orizzontale, come il vecchio e glorioso International Soccer per Commodore 64 (tutti in ginocchio! NdBDM) e la grafica è in alta risoluzione; il sonoro è limitato a qualche effetto sonoro e a un commento play-by-play molto sintetico. C'è da dire che gli sprite sono costituiti da un gran numero di frame, giocando quasi ci si dimentica di essere davanti a un motore bidimensionale, meglio così. Scrivendo, o meglio, pigiando i tasti con le lettere dipinte sopra, mi sono accorto di aver esaurito lo spazio a disposizione, quindi vi lascio al commento e vi saluto. Ola!

La modalità indoor è molto divertente, soprattutto perché la palla è sempre in gioco; qui vedete esultare Ronaldo e Ganz dopo un'autorete di Cruz.

Tah dah! Molina è seduto a terra, ubriacato dalla finta di Ronaldo che ha scaricato in porta indisturbato.

Le animazioni più belle di World Football: notate il volo del portiere dell'Atletico Madrid dopo il gran tiro di Cauet.

La televisione è proprio dappertutto...

ZOOM IN

Mentre giocate a World Football, potreste avere bisogno di cambiare alcuni parametri; per fare questo dovrete premere un apposito tastino. Così facendo, vi apparirà questo simpatico telecomando, in grado di variare tutto e subito con poche pressioni dei pulsanti. Occhio a non premere subito il primo, verreste riportati in campo; il secondo è forse più interessante, permette di rivedere l'ultima azione grazie all'ottima interfaccia di controllo, molto simile a un videoregistratore. Characteristics (il terzo) vi porta direttamente al menù di controllo della squadra, grazie al quale potete modificare formazione, tattica, atteggiamento e colori della maglia. Il quarto pulsante, Options, vi mostra il bloc notes contenente tutte le impostazioni modificabili quali regole, visuale di gioco, on-screen-display durante le partite e tante altre ben descritte nel manuale di gioco. Vi è poi un display a cristalli liquidi indicante la velocità di gioco, variabile a piacere. Sostanzialmente questo box è assolutamente inutile, però offre un ottimo spunto di riflessione: qual è il nesso tra questo telecomando e il resto del gioco? Accetto vostre considerazioni, scrivetemi pure all'indrizzo E-mail indicato qui da qualche parte e potremo intavolare un bel dibattito.

OPINIONE

85

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

World Football è un giochino carino, senza molte pretese, divertente da giocare, ma con un grande difetto (o un grande pregio a seconda dei casi): è troppo semplice e facile. Pur esistendo tre diversi livelli di difficoltà, ho tranquillamente vinto la Champions League al primo tentativo, al livello più difficile. Per non parlare poi della quasi inutilità dei vostri compagni in fase d'attacco; dopo due o tre partite sarete in grado di partire palla al piede dalla difesa e arrivare a segnare senza mai vedere il pallone staccarsi dalla vostra scarpetta. Peccato, perché la realizzazione tecnica è di tutto rispetto, le partite giocate con gli amici sono divertenti (molto di più, se non altro dovrete per forza passare la sfera) e la struttura delle competizioni è ben fatta (bellissima la UBI League: un campionato composto da 256 squadre, inizialmente divise in 16 gironi, con le migliori che passano alla fase successiva fino ad arrivare alla finalissima). Onestamente mi aspettavo di più, comunque World Football è carino e essenzialmente dedicato a tutti coloro che preferiscono divertirsi e non applicare formazioni, strategie troppo complicate ecc.
Insomma, un bel gioco senza troppe pretese che assolve bene al suo compito a un prezzo tutto sommato basso (69900): divertire!

TEST

Fight 'n' Jokes

A cura di Fabio "Ado" Ferrario (ado@mail.viva.it)

Ricordo che quando ero molto piccolo e ancora non possedevo un PC che mi permettesse di videogiocare come un normalissimo ragazzino della mia età, passavo ore e ore delle mie giornate nella faticosa, e spesso infruttuosa, ricerca di monete da duecento lire che poi andavo a buttare, sistematicamente, dentro ai coin-op del bar sotto casa mia. Durante quel dorato periodo (per via del colore delle duecento lire, mica per altri motivi) il mio cuore fu rapito da numerosi titoli tra i quali c'era anche il mitico Super Street Fighter II di Ken, Ryu e soci. Ebbene Fight'n'Jokes, primo prodotto dei neonati Nasty Brothers, di cui vi dovrò parlare in questo articolo, ricorda sotto diversi aspetti l'intramontabile stile di Super Street Fighter II. Come avrete sicuramente capito si tratta di un picchiaduro vecchio stile nel quale avrete a disposizione ben dieci personaggi differenti (più quattro accuratamente nascosti, che salteranno fuori dopo aver utilizzato il solito gabolone) con i quali dovrete ingaggiare numerosi combattimenti all'ultimo sangue. Per rendervi la vita più semplice ogni singolo combattente è stato dotato di più mosse speciali veramente efficaci e spettacolari, ottenibili con delle semplicissime combinazioni di tasti. Potrete scontrarvi con i vostri nemici in sei modalità differenti (tra cui troviamo anche un utilissimo Training Mode, per imparare ad usare i singoli personaggi) tutte molto avvincenti e divertenti, ambientate in ben dieci locazioni differenti, relative ad ogni singolo personaggio. Unico e ahimè fondamentale difetto di questo titolo è la grafica che, pur essendo esteticamente molto accattivante, dal punto di vista della programmazione risulta decisamente troppo "primitiva", totalmente priva di elementi 3D e basata su personaggi bidimensionali (disegnati a mano e animati da più di 300 frame ciascuno) che si muovono davanti a fondali animati praticamente privi di scrolling verticale. Giunti alla fine di questa recensione, prima di dare un commento definitivo al gioco, parliamo del sonoro costituito da una serie di brani piuttosto carini appositamente realizzati dai programmatori stessi. Au revoir

Questo è il menu principale dal quale potrete scegliere il vostro personaggio preferito per affrontare i combattimenti.

Qual è la prima cosa che vi viene in mente guardando questa foto ed in particolare la mossa di Wildorock? Semplice: "Guile docet..."

Eccomi fortemente impegnato in una delle tante mosse speciali di cui ogni singolo personaggio è corredato.

Come è possibile che dal mattarello di una massaia esca una tale creatura? Mah... è proprio vero che le donne ne sanno una più del diavolo...

HELP

- Se incontraste qualche difficoltà (anche se dubito che riusciate ad avere questo tipo di problema) nell'apprendere le mosse dei vari personaggi, prima di iniziare una nuova partita, fate un po' di allenamento utilizzando la modalità Training.
- Trovate subito il sistema di accumulare molta energia ausiliaria, così sarete in grado di scatenare la vostra mossa speciale, solitamente molto dannosa.

Ci sono dei giochi che hanno fatto storia e ai quali tutti fanno riferimento anche oggi, dopo anni, anni e anni...

OPINIONE

80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Beh, che dire... di picchiaduro ne abbiamo visti e giocati veramente tanti nella nostra carriera e devo ammettere che ben pochi ci hanno lasciato a bocca aperta.
Ebbene questo prodotto, pur essendo molto divertente, non porta con se nessuna innovazione e va quindi ad unirsi, alla già folta schiera dei picchiaduro (è un po' un pastone di tutto il meglio uscito sino ad ora).
Personalmente mi sento di consigliarvelo solo se siete dei veri amanti del genere o dei collezionisti disposti a tutto pur di avere almeno una copia dei vari beat'em up usciti da dieci anni a questa parte. Il principale problema, quindi, risiede nella tecnica, eccellente a livello di realizzazione, ma comunque "vecchia".
Il voto che vedete sarebbe potuto essere più alto se solo ci fosse stato quel "quid" in più (sia esso per la grafica o per lo schema di gioco), quella caratteristica insomma che avrebbe potuto distinguere questo Fight'n'Jokes da tutti gli altri. Peccato...

ALTERNATIVA

Street Fighter II (Gametek):
direttamente dalle Sale Giochi di tutto il mondo il solo e originale capostipite di tutti i picchiaduro presenti sul mercato oggi; stupendo.
Mortal Kombat 3 (Acclaim):
terzo e ultimo (in ordine cronologico) episodio della saga di Sub Zero e soci; sicuramente più violento, ma anche più giocabile.
X-Men (Acclaim):
recensito un paio di mesi fa è il titolo presente sul mercato più simile a Fight 'n' Jokes.

SPECS

RAM MINIMA	8Mb (16Mb consigliati se giocate sotto Windows 95)
CPU	486 DX
VIDEO	SVGA 640x480
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera e joystick
NOTE	Disponibile sia per DOS che per Windows 95
SOFTWARE HOUSE	EVENT

Unreal

Eri a bordo di una navetta delle prigioni solari, prima di precipitare su di un desolato pianeta ai confini dell'universo. C'è qualcosa che non va, qualcosa di strano nell'aria... Forse perchè, aprendo gli occhi, il paesaggio sembra un po' irreale, forse a causa di quello strano cielo azzurro, forse perchè un essere alto tre metri e largo due sta divorando vivo l'ultimo dei vostri compagni di viaggio...

L'esperienza definitiva in campo videoludico. Risoluzioni in true color 24 bit, light sourcing dinamico in tempo reale, alpha blending e texture spettacolari. Architettura dei livelli di gioco mai vista, tra navi spaziali, antiche rovine, miniere e castelli, ognuno dei quali con differenti nemici ed enigmi. Possibilità di gioco in multiplayer. Unreal World Editor. All'interno del CD sarà presente un versatile editor di livelli per modificare e creare i tuoi livelli personali.

Colonna sonora degna delle migliori produzioni cinematografiche ed effetti sonori spettacolari.

GT

PC CD-ROM

TI ASPETTIAMO dal 2 al 6 ottobre AL PADIGLIONE 1

smau '97

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

A cura di Alessandro "Zoltharro" Debolezza (zolthar@zerocity.it)

Siamo in un anno non troppo identificato, sebbene già nella presentazione si veda e si riconosca perfettamente Windows 95, e i virus informatici stanno dilagando a vista d'occhio. Uno di questi, attraverso il solito dischetto malefico, è riuscito a penetrare anche nel nostro computer, iniziando a cancellare programmi e a zappare qualche file, rendendo il sistema piuttosto instabile. Ma grazie a un antivirus di nuova concezione potremo noi stessi cercare di debellare il nostro compagno di avventure inserendoci virtualmente nei meandri nascosti del disco fisso, là dove nessun uomo è mai giunto prima (questa frase è solo per fare felice il BDM). Grazie a una particolare interfaccia, potrete salire a bordo di una particolare navetta armata di tutto punto (le armi sono tante quante i diversi mostri) e iniziare a girare in vasti labirinti, dove risiedono i file infettati ... e se troviamo un virus?! Lo facciamo fuori blastandolo, semplice.

Il gioco in questione in sostanza assomiglia molto a Descent: potrete muovervi a 360 gradi all'interno di tutte le locazioni, sparando a tutto quello che si muove. E se vi foste sempre chiesti che aspetto ha un virus, beh, secondo i programmatori della Telstar questi somiglierebbero a delle grosse balene con tre code; con tutta una serie di varianti ovviamente, a seconda degli sviluppi e delle generazioni degli stessi. Ciò che Virus offre a dispetto di altri giochi basati su questa filosofia, è la possibilità di importare suoni di sistema, immagini presenti su disco usate poi come texture o bitmap generali, file di testo come tappezzeria o affinità di questo calibro, giusto per rendere ancora più personale la partita, per rendere insomma il tutto un po' più coinvolgente. Così vi ritroverete a girare tra le directory del vostro PC con l'unico intento di fare fuori tutti quanti i mostriciattoli, fino a buttar giù il focolaio principale nei file di sistema, luogo da dove tutto quanto ebbe origine. Originale, no?!

Da quando possiedo un PC, non ho mai permesso che un virus potesse attecchire nel sistema. A quanto parte adesso mi ci devo proprio confrontare

Quella cosa lì davanti è un virus. Chissà perché la fantasia in merito a tali cose fa sempre pena...

HELP

- ✗ Tenete sempre sotto controllo la directory in cui vi trovate: perdersi è semplicissimo.
- ✗ Osservate sempre la colorazione delle pareti: quando i colori cambiano significa che c'è un virus.
- ✗ Sebbene sembrino innocui, i mostriciattoli sono parecchio letali. Buttateli giù non appena li vedete.

Siamo a bordo dell'astronave: notate la mappatura del desktop di Windows 95 sulle pareti...è il mio!

Ci troviamo in uno svincolo, un po' come se stessimo cambiando directory dal DOS.

OPINIONE

80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Tutto ciò che posso dire di questo Virus è "innovativo". Il gioco non è bellissimo, lo ammetto, però ci sono tante piccole cose da sottolineare che lo rendono un prodotto da prendere in considerazione. Innanzi tutto c'è la possibilità di customizzarlo parecchio, arrivando persino a importare i suoni di sistema, le immagini contenute nei nostri hard disk o i file di testo sparsi un po' qua o un po' là, visualizzandoli come texture all'interno del gioco. Inoltre l'idea di andare in giro per il proprio disco fisso, cambiando virtualmente directory alla ricerca di un nemico altamente distruttivo non è per niente male e sa attirare l'attenzione. Virus è un gioco che va giocato, che va capito: se all'inizio sembra snervante, ripetitivo, fuorviante, alla lunga diventa apprezzabile e godereccio, soprattutto perché la ripetitività dei primissimi livelli viene persa per lasciar spazio a più mostri e a labirinti strutturati in maniera differente. Certo, le musiche non sono splendide e il corredo di armi non è quello in dotazione ai marines, ma un occhiata a questo gioco gliela si può dare volentieri. Semplicemente non aspettatevi un colosso o qualcosa di risolutivo: Virus è un'alternativa ai soliti titoli di questo filone e come tale può essere amato o odiato, dipende dai vostri gusti.

ALTERNATIVA

Descent 2 (Interplay): in questo genere di giochi nulla è più versatile e giocabile di questo titolo. Non ha bisogno di presentazioni, semplicemente c'è un'astronavicella che viaggia a 360° combattendo contro di tutto, non solo contro semplici mostri.

Create anche voi il vostro mostro.

*(Di tecnologia.)**

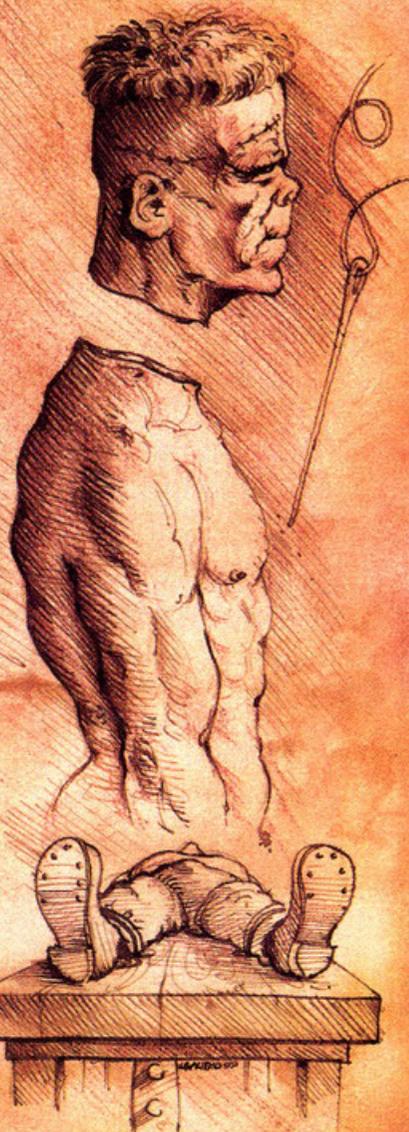
RESISTENZA

Per ottenere un assemblaggio perfetto, che dia grosse e durature soddisfazioni, montare corpi macchina garantiti per un anno come i CD Rom LG, o meglio ancora per tre anni come i Monitor LG.

IMMAGINAZIONE

Per le vostre immagini, per una visione fedele e una definizione di idee e pensieri ottimale, la risoluzione giusta è data da Monitor LG da 14, 15, 17, 20 e 21 pollici, anche multimediali, sempre brillanti nei colori e sempre piacevoli da ascoltare.

VELOCITA'

Facilmente raggiungibili i 2400 Kb al secondo con il CD-Rom LG 16X max, che sviluppa 128 KB di memoria buffer ad altissima compatibilità.

**Come aumentare paurosamente le prestazioni del vostro computer, assemblando convenientemente parti di qualità.*

L'essenziale per vivere bene.

BBDO ITALY

TEST

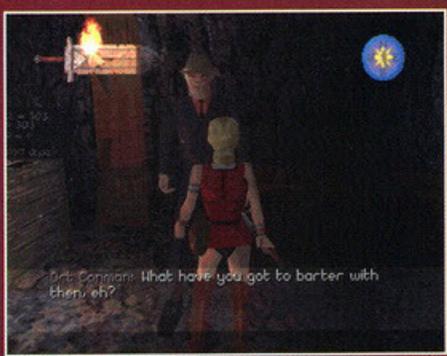
EXCALIBUR 2555 A.D.

In alto a sinistra potete vedere l'arma correntemente in uso, a destra la bussola e al centro un tizio dalla faccia molto nervosa che non ha idea di quello che gli capiterà.

La bella, prosperosa,

affascinante conturbante (e forse un po' troppo idealizzata) Lara Croft sta per ricevere un nuovo tributo: la clonazione.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Chissà se Lara Croft è stata il risultato di un brainstorming creativo particolarmente proficuo, di una precisa strategia di marketing o di una figura scaturita da profondi studi psicologici sulla mente dei videogiocatori da parte di "esperti" della mente umana. Non ci è dato di saperlo, tutto quello che sappiamo è che ha avuto un feedback che è andato aldilà di ogni più rosea previsione.
Quando un prodotto ha successo è lecito aspettarsi la pioggia delle imitazioni; e infatti i primi risultati della fama e della gloria di Lara Croft cominciano già a vedersi qua e là.
Uno degli esempi è questo Excalibur 2555 A.D., conversione di un titolo che ricalca più o meno fedelmente il plot di Tomb Raider; stesso tipo di visualizzazione, ambientazione oscura tipica dei dungeon e, naturalmente, una protagonista femminile, vestita in modo molto succinto, che volteggia per i livelli facendo ondeggiare le proprie grazie.
Ci troveremo a guidare la nostra donnina attraverso stanze e saloni sotterranei dove ci capiterà anche di incontrare gente che chiederà aiuto, mostri dalle intenzioni tutt'altro che amichevoli o venditori subdoli che ci offriranno i loro servigi in cambio di particolari oggetti.
Alcune aree saranno chiuse e avremo bisogno di chiavi per accedervi; queste, insieme, a vari rompicapo, saranno sparse nei livelli in compagnia di altri oggetti che potremo raccogliere e immagazzinare nel nostro inventario in attesa di poterli usare o scambiare con qualche artefatto di maggiore utilità.
Sostanzialmente Excalibur è tutto qui, se avete giocato Tomb Raider sapete di cosa stiamo parlando; non mi resta che aggiungere che il gioco funziona solamente su PC molto potenti equipaggiati di 3Dfx o MMX e lasciarvi al box del commento.

Questo personaggio ha degli oggetti che ci possono tornare utili, ma è maledettamente difficile da accontentare!

HELP

✗ Osservate attentamente tutte le stanze nelle quali vi capita di passare, molto spesso gli oggetti che vi servono sono nascosti tra le casse o dietro gli angoli scuri.

✗ Consultate regolarmente la mappa durante i vostri spostamenti, le stanze, soprattutto nel primo livello, sono molto simili ed è facile perdere l'orientamento.

✗ Quando combattete con le armi da taglio evitate di colpire con fendenti o colpi dritti, i nemici sono molto più vulnerabili ai colpi laterali; un paio di sciabolate li sistemeranno.

ALTERNATIVA

Tomb Raider (Eidos): una vera scossa nel genere dei giochi d'azione in terza persona; giocabilità ai massimi livelli e personalità da vendere.

Alone in the Dark 1,2,3 (Infogrames): notissima trilogia caratterizzata da una sapiente miscela di azione, avventura e puzzle solving.

Ecco un'immagine tratta dalla sequenza introduttiva. Il tizio con la spada sembra molto soddisfatto del risultato ottenuto; se è contento lui lo sono anch'io.

OPINIONE

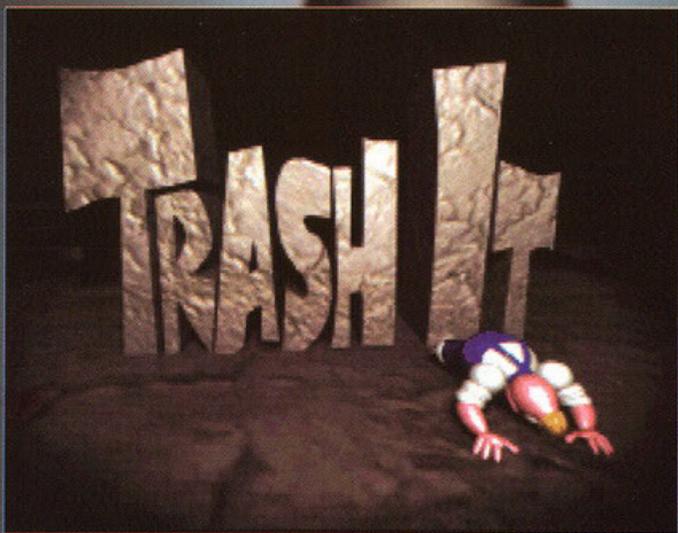
70

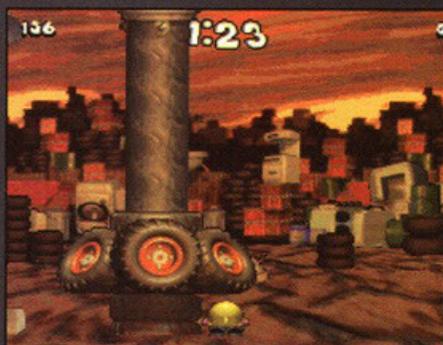
GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Il vero problema di un prodotto come Excalibur è quello di doversi confrontare con un vero e proprio "cult"; un gioco, e soprattutto un personaggio, che ha superato la barriere dei monitor per diventare una sorta di fenomeno di costume. Quando lo standard è così alto è inevitabile che ogni caratteristica del gioco, anche la più insignificante, venga confrontata con il capolavoro originale. Inutile dire che Excalibur esce da questo confronto sconfitto sotto ogni punto di vista: grafica non eccelsa nonostante i supporti MMX e 3DFx, movimenti imprecisi e personaggi poco dettagliati sono solo alcune tra le note dolenti. Se poi aggiungiamo che Tomb Raider 2 è in arrivo...

Radere al suolo tutto ciò che l'intralcia

è una prerogativa dell'uomo, ma l'avreste mai detto che c'è chi riesce a farlo a mani quasi nude?

A cura di Carlo "Layne" Sambruna (layne@ntt.it)

Laggiù, da qualche parte, esiste un curioso pianeta simile al nostro se non fosse per alcune piccole differenze...il suolo infatti non produce solo frutti a noi familiari quali alberi e arbusti ma anche, curiosamente, edifici di proporzioni epiche spuntati chissà come dal nulla. Per preservare il precario equilibrio di quell'ecosistema la natura si affida ai Timmy, una razza che evolvendosi nel corso dei secoli ha sviluppato doti biologiche che permettono loro di sbriciolare l'ingombrante cemento in eccesso tramite l'ausilio di poderosi utensili. Nella parte di Jack Hammer, unanimemente riconosciuto demolitore di prima categoria, il nostro compito sarà quello di attraversare una serie di livelli nel tentativo di fermare uno scienziato pazzo a cui è venuta la malsana idea di ridurre l'universo a un cubetto di zucchero da utilizzare quale dolcificante per bevande. Non è una trama idiota, forse? Venendo al dunque Trash It, che gira indifferentemente sia sotto Windows 95 come in DOS, richiede un'installazione di dimensione oscillante tra i 9 e i 90 MB su Hard disk e propone al giocatore una sfida arcade che richiede una buona dose di pianificazione e raziocinio. I numerosi livelli che occorre attraversare, infatti, presentano ostacoli in muratura di entità tale da richiedere non solo martellate ben assestate, ma anche doti d'astuzia quali la capacità di sfruttare l'arredamento urbano generosamente sparso qua e la o di intuire su quale parte di muro conviene massimizzare lo sforzo per causarne un rapido e indolore crollo. Ciascun livello, a tempo, viene completato colpendo una campana, generalmente collocata nei punti più improbabili e inaccessibili. Tenendo conto che la gamma di mazzette disponibili è piuttosto ampia è anche importante demolire tutto il possibile e raccattare gli eventuali bonus che ne consentono l'acquisto. L'impadronirsi di strumenti di demolizione di volta in volta più potenti è pressoché fondamentale dato che dopo aver completato ciascun blocco di livelli occorre abbattere la cancellata che idealmente ci separa del settore successivo. Con il progredire del gioco si presentano situazioni sempre più intricate, tali da mettere veramente alla prova l'acume del giocatore: tra contrappesi, cannoni, trappole, scale, strutture pericolanti e trampolini non sarà facile cavarsela.

Sprezzante del pericolo si prepara a proiettarsi là, dove nessun uomo è mai stato prima, tramite l'ausilio di un peso e di un malandato trampolino.

Rintanandosi nel suo caschetto protettivo Jack è in grado di sopravvivere ad eventuali cadute di materiale edile e di superare ostacoli passandovi al di sotto.

Appropinquando Jack ai bidoni, in questa sobria schermata che funge da mappa, possiamo selezionare in quale livello inoltrarci di volta in volta.

Opinione

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Onestamente non mi aspettavo molto da un titolo uscito tanto in sordina, ma devo ammettere di esser stato troppo precipitoso: Trash It, pur non essendo certo una gioia per gli occhi, può vantare una giocabilità d'altri tempi, frutto del sapiente dosaggio tra azione e materia grigia che lo contraddistingue e supporta alcune pregevoli e frenetiche modalità di gioco multiutente. Probabilmente non sarà abbastanza immediato per entusiasmare tutti, difatti Jack può compiere una serie di azioni tanto considerevole che acquisire le relative combinazioni di tasti potrebbe essere troppo per i meno pazienti. Se però pensate di poter perseverare a sufficienza, la relativa difficoltà di alcuni quadri non vi spaventa e, soprattutto, disponete di un Joypad a 4 tasti, beh...allora nulla mi impedisce di consigliarvelo. Manuale e gioco ottimamente tradotti in italiano.

Help

- ✗ Un sapiente ed assiduo uso del caschetto protettivo può evitare contusioni anche gravi alla calotta cranica.
- ✗ Un solo colpo ben piazzato su una muraglia è più efficiente di molte martellate di minor potenza: state solo attenti agli inevitabili "effetti collaterali" (leggasi crolli)

Alternativa

Lemmings (Psygnosis): a prima vista un accostamento poco pertinente, ma garantisco che le diavolerie a cui bisogna ricorrere per superare molti degli ostacoli in Trash It ricordano molto da vicino le gesta degli spericolati roditori di questo grande e indimenticabile classico.

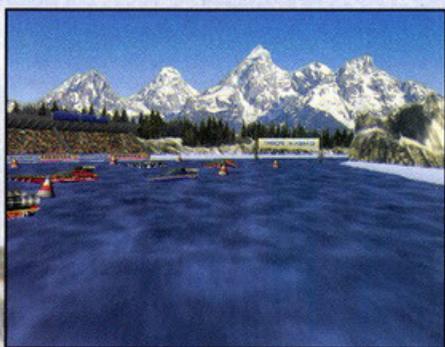
Specs

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2-66Mhz
VIDEO	VGA 1 MB
AUDIO	SoundBlaster, General MIDI o 100% compatibili
CONTROLLI	Tastiera, Joystick
NOTE	Consigliati CPU Pentium, 16 MB RAM, Joypad 4 tasti.
SOFTWARE HOUSE	

Siete a bordo del vostro scafo e siete pronti a partire, la luce verde libererà tutta la vostra adrenalina e darete sfogo ai vostri istinti più animaleschi.

Quanti giochi di corse sono uscito quest'anno? Tanti, forse troppi!

E se usassimo l'elica al posto delle ruote?

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Una bella panoramica della zona di partenza del tracciato norvegese. Io sono là, dentro il motoscafo rosso, e vi faccio ciao con la mano! Sheeesh!

Siete mai stati in vacanza sul Lago Maggiore? No? Vi spiego tutto io! Voi siete appoggiati alla balaustra che dà sul lago: avete la faccia grigio pallido, avete caldo, siete stanchi, in tasca avete una cifra variabile tra le dodici e le quindicimila lire. State meditando sul senso delle cose quand'ecco che un sontuoso yacht battente bandiera svizzera vi attraversa il campo visivo. A bordo c'è un tizio panciuto, arancione, a petto nudo, con l'espressione di un wurstel; al suo fianco una peccaminosa sirena dai capelli corvini sciolti miagola qualcosa all'orecchio del suo anfitrione. Passano rombando e sollevando una quantità di spruzzi iridescenti; scompaiono al largo e voi siete ancora lì. Ora vi chiedo: vi piacerebbe un bel motoscafo nero con disegnate delle fiamme equipaggiato con un paio di cannoncini lanciamissili? No, non state a rispondermi; sappiate solo che tutte queste cose (yacht svizzero con wurstel e sirena esclusi) le troverete in Speedboat Attack. Si tratta di un arcade, progettato per dare il meglio di sé su PC dotati di 3Dfx e MMX, dove gareggerete contro rivali più che agguerriti a bordo di veloci motoscafi. Potrete scegliere tra un buon numero di veicoli e più di una decina di tracciati che variano dalle spiagge dei Caraibi ai mari cinesi, i mari del nord con tanto di lastroni di ghiaccio e così via. Per rendere le cose più interessanti insieme allo scafo vi vengono forniti dei simpatici gadgets quali mitragliatrici, lanciamissili ecc. con i quali potrete divertirvi a spese di chi vi sta davanti e vi nega il sacrosanto piacere della vittoria. Inutile dire che tra le acque potrete trovare le cose più assurde che vi potete immaginare: dai gorghi che vi fanno perdere il controllo ai tratti di palude dove vi potete allegramente impantanare; dai muri di fiamme ai trampolini per spiccare balzi clamorosi e atterrare in testa a chi vi precede. Dato lo spazio esiguo vi rimando direttamente al box opinione, ma posso anticiparvi fin d'ora che se non siete in possesso di un ninja PC potete anche continuare a stare appoggiati alla balaustra e guardare il lago; alla peggio quando passerà qualche yacht miliardario potrete sempre imprecare sottovoce.

Notate in basso a destra l'indicatore delle armi, ma notate soprattutto il motoscafo! La prossima estate, costi quel che costi, devo averne uno uguale!

SPECS

RAM MINIMA	16Mb
CPU	P 90 (consigliatissimo P166)
VIDEO	SVGA 640x480
AUDIO	Sound Blaster & co
CONTROLLI	Tastiera, Joystick
NOTE	Supporta 3Dfx e MMX
SOFTWARE HOUSE	TELSTAR

ALTERNATIVA

Screamer 2 (Virgin): Un eccellente gioco di corse arcade tutto italiano; bella grafica, molta velocità e grandissima sfida. Molto divertente anche in bassa risoluzione.

Wipeout 2097 (Psygnosis): Concetto un po' differente, invece che sull'acqua si corre su un cuscino d'aria. Pretese hardware esagerate, ma se avete un P200 con 3Dfx...

Powerboat (Interplay): Di prossima uscita per PC, stesso genere,senza armi, ma graficamente pare sia su un altro pianeta

HELP

✗ La visuale dall'abitacolo è senza dubbio la più spettacolare, ma per una migliore visione del tracciato vi consiglio quella esterna, decisamente più ampia.

✗ Affrontate le curve partendo sempre dal lato esterno, guadagnerete velocità e correrete meno il rischio di sbattere sulle rocce.

✗ Cercate di evitare la scia dei vostri avversari, ricordatevi che siete sull'acqua! Le turbolenze causate dalle onde possono farvi perdere il controllo dello scafo.

OPINIONE

La domanda è: un gioco come Speedboat Attack aveva veramente bisogno di fregiarsi delle etichette "3Dfx" e "Designed for MMX"? Chissà, probabilmente se ne avessero fatto a meno il gioco sarebbe stato lo stesso un arcade abbastanza carino e, tutto sommato, divertente da giocare per tutti. Ma si sa, il progresso procede progredendo e le schede acceleratrici dovranno pur servire a qualcosa. In definitiva il gioco non è male, è veloce, ci sono tante piste e tanti motoscafi, ma non è certo una killer application! Diciamo che Speedboat Attack non sarà il gioco che vi spingerà ad upgradare il vostro sistema o ad acquistare finalmente una 3Dfx.

Quel coccodrillo in realtà è un robottino: saltategli sopra e libererete un flickie.

Mario è poligonale da un sacco di tempo ormai. Poteva il puntaspilli più famoso del mondo rimanere 2D? No, certo che no!

Ore 20.12: inserisco il CD nel lettore e lancio l'installazione. Ore 20.15: inizio a giocare. Sonic è finito sull'isola dei Flickies, un atollo dove vivono tanti uccellini provenienti da un'altra dimensione. Con sé hanno le gemme del Caos, le pietre che Sonic sta cercando da tempo per porre fine al casino del mondo. Ma il perfido Robotnik sa tutto e subito si è piazzato sull'isola con tutti i suoi marchingegni, per costruire dei robot-scheletri; contenenti dei piccoli volatili, per incastonarne il potere e recuperare le gemme. Inizia l'avventura: spetta ovviamente a noi liberare i flickies e trovare prima del nemico le pietre. Ore 22.41: sto giocando. Il nuovo mondo tridimensionale è coloratissimo. Trampolini, ponti semoventi, piattaforme, cascate in trasparenza, rampe, acceleratori, passaggi segreti, bonus, anelli: faccio rimbalzare Sonic un po' dappertutto, saltellando in testa ai nemici, liberando i flickies. Devo assolutamente riuscire a collezionare più di 50 "fedine": solamente così potrò accedere alla fase bonus con Knuckles o Tails per recuperare le pietre. Ore 00.27: vado avanti negli stage. Inizia il casino; i livelli sono parecchio vasti, con possibilità di tornare agli schemi precedenti (non indietrissimo ovviamente) grazie ai teletrasportatori. Ho scoperto che usare gli scudi è la maniera migliore per rimanere integri. Ce ne sono di tre tipi, il blu (protegge dai nemici e dall'elettricità), quello rosso (protegge anche dal fuoco) e il giallo, il quale oltre a quanto fatto dagli altri scudi da la possibilità di attaccare con una accelerazione distruttiva. Ormai mi sono abituato allo strano tipo di direzionabilità del porcospino (già vista in Fifa International Soccer, il primo dei tre). L'interfaccia è semplicissima: in basso a destra il numero di flickies presenti nel livello (verranno evidenziati quelli già liberati), in basso a sinistra il numero di vite, in alto a sinistra il numero di anelli. Bene: prendete Sonic e portatelo al grande anellone dimensionale che contraddistingue la fine del livello; solo così farete ritornare i flickies nella loro terra e voi potrete passare allo stage successivo. Ore 02.54: attacco con l'articolo, ascoltando ulteriormente le tracce audio del gioco in sottofondo. Poi vado a dormire. Ore 08.18. Ricomincio a giocare. Ore 11.07, sto ancora giocando...

Scusate la destrezza del mio porcospino: gli faccio fare qualunque cosa...

SPECS

RAM minima	8 MB
CPU	Pentium 75
Video	VGA 256 Colori 640x480
Audio	Windows 95 Compatibile (tracce audio)
Controlli	Joystick, Joypad o Tastiera
Note	Non supporta il Direct3D
Software house	SEGA

ALTERNATIVA

Joe Blow (Telstar): lo so, a dire il vero questo titolo non è ancora uscito (e oltretutto è anche abbastanza diverso), però al momento proprio non mi vengono in mente titoli per PC paragonabili a Sonic. Ma stando alle informazioni, JB dovrebbe essere

HELP

- Fate fuori tutti i mostriciattoli che troverete in giro: soltanto così troverete i flickies in essi racchiusi.
- Quando dovete saltare nell'anellone, posizionatevi davanti e accelerate da fermi. È il metodo migliore.

Un salto nel mondo tecnologico, tra pedane e acceleratori. Potevano mancare?!

OPINIONE

82

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

E' un giochino, ma è divertente. Ha qualche lacuna abbastanza importante. Premettendo che il sonoro non è massimo, con delle tracce audio da piano bar più che da sala giochi (l'effetto soporifero dopo un po' è assicurato), Sonic 3D ha una manovrabilità non efficacissima. La direzionabilità del porcospino, non segue i punti cardinali, ma l'orientamento isometrico del piano, quindi per andare avanti dovrete andare in alto a destra, e così via per tutte le altre direzioni. Questo particolare (non settabile) è parecchio fuorviante, visto e considerato che spesso e volentieri dovrete saltare su piattaforme o nemici, finendo magari da tutt'altra parte (con relativa perdita di anelli e/o flickies). Il passaggio da locazione a locazione poi è snervante: per saltare e aggrapparsi sull'anellone finale dovrete fare l'impossibile, perdendo tempo. Questo soprattutto per la visuale e per l'impostazione delle direzioni. Gli SFX sono ottimi, come quelli conosciuti, la giocabilità è buona, considerando pure l'ampiezza degli scenari. Belli gli accorgimenti sparsi un po' ovunque, come le talpe che sbucano dai muri, più i vari segreti o i bonus. Un bel prodotto, se vi piace il genere...

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI (PCGAME@CONTATTO.IT)

CARMAGEDDON

Ruspante Ministry of Game,
mi chiamo Roberto e vorrei metterti al corrente dei miei più recenti hobby. Tutto cominciò per caso un paio di mesi fa quando, appena presa la patente, investii involontariamente un povero ed innocente pedone. Con mia incredibile sorpresa mi sentii pieno di felicità e "senso d'amicizia", risalii subito in macchina e ripresi la mia strada. Da quel giorno non riesco a fare a meno delle mie due o tre vittime quotidiane e siccome i cadaveri cominciavano ad essere troppi, ogni volta che ne tiro sotto uno faccio una tacca sul paraurti per non perdere il conto. Naturalmente stavo scherzando, oppure sarebbe meglio dire che sono cose che faccio davvero, ma non nella vita reale, bensì giocando a Carmageddon... Taglio corto: Ce li hai i cheat??? Lo trovo un gioco fantastico e vorrei qualche trucchetto per divertirmi ancora di più, grazie. Ah, un'ultima cosa: vorrei dire a tutti gli psicologi d'Italia che nonostante giochi a questo gioco non sono un pazzo maniaco omicida... almeno nella vita reale...
Roberto

Caro Roberto leggendo la tua lettera mi è sorto un dubbio: sei davvero sicuro di non essere un pazzo omicida anche nella vita reale? Vabbè, lasciamo perdere. Dimmi piuttosto, non ti sei accorto che tirare sotto i pedoni che attraversano sulle strisce è molto più divertente che tirare sotto quelli fermi al semaforo?
Di cheat per il più che discusso Carmageddon ce ne sono, e pure tanti (ma non fanno altro che rispecchiare i vari power up che si trovano durante il gioco) sperimentali tutti e fammi sapere (io ho trovato particolarmente divertente la possibilità di tenersi attaccati al paraurti tutti i pedoni stirati...).

BIGBOTTOM	Bodywork Trashed
SUPERHOOPS	Pedoni esplosivi
IGLOOFUN	Hot Rod
GOGGLEPLEX	Abilità sottomarina
SPAMFORREST	Freno a mano istantaneo
INTHELOFT	Droghe
BUYOURNEXTGAME	Sospensioni gommose
CHICKENFODDER	Si comincia a saltare
FUNNYJAM	Turbo-Pedoni
TRAMSARESUPER	Raccolta di pedoni
ISLANDRULES	Corpi vesuviani
SMALLUDDERS	Pedoni Giganti
SPAMFRITTERS	Riparazione gratuita
GIVEMELARD	Soldi!!!
SPAMSPAMSPAMSPAM	Pedoni incollati alla strada
HAVESOMESPAM	Altera la gravità
MOOSEONTHELOOSE	Modalità flipper
ILOVENOBBY	Per vedere i pedoni sulla mappa
RUSSFORMARIO	Pedoni "elettrizzati"
HAMSTERSEX	Pedoni cechi
NAUGHTYTORTY	Respawn dei pedoni
BOYSFROMTHEBUSH	Super-Pneumatici

Vi piacciono le castagne? A me sì, ed è per questo che l'autunno è una delle mie stagioni preferite, le altre sono l'inverno, l'estate e la primavera. Lo volete un cheat che non troverete su nessun'altra rivista o sito Internet? Bene, prendete una castagna e mettetela sotto il vostro materasso all'altezza della schiena; in questo modo il Babau non oserà più avvicinarsi al vostro letto così passerete delle notti molto più tranquille (ho sentito di certe castagne indonesiane che tengono lontane anche le zanzare...). Io dormo molto meglio da quando ho una castagna nella schiena...

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

Caro Ministry of Game,
lo so che di solito ti scrive gente che ti chiede come si passa un livello o come si fa ad avere vite infinite per uno shoot'em up o per un avventura, ma quello che voglio chiederti io è un po' diverso. La mia richiesta infatti è a proposito di un simulatore di volo e per la precisione Advanced Tactical Fighter. Lo trovato molto realistico e particolareggiato, ma anche molto difficile perciò vorrei sapere se non è possibile avere dei trucchi o qualcosa del genere, grazie.
Antonio Laudato, Piacenza

Ciao Antonio, non ti preoccupare se la tua richiesta è "insolita", tanto qua siamo tra amici e non ci scandalizziamo per niente. Onestamente appena ho letto la tua lettera ero convinto che sarebbe rimasta senza risposta: sai, non mi sembrava il tipico gioco pieno di cheat. Invece dopo aver sfogliato i miei archivi (quelli con i libri rilegati in pelle di videogiocatore) ho trovato quello che fa per te; non è molto, però... Nella schermata iniziale premi ALT+SHIFT+CTRL della parte destra della tastiera e... basta! Dopo aver fatto questo sarai in grado di prendere il comando di qualsiasi aereo, buon viaggio.

TEST DRIVE OFF ROAD

Caro Ministry of Game,
sapendo che sei il migliore risolutore di problemi altrui ti scrivo implorandoti i trucchi per Test Drive Off Road. Lo so che a molti non è piaciuto, ma io, che sono un appassionato di fuori strada, l'ho trovato davvero divertente e giocabile. Non ti voglio portare via altro tempo quindi ti saluto e ti ringrazio.
Tommaso Sorni, Salerno

Ehilà Tommaso, non so come mai ma quel "sei il migliore risolutore..." ecc. mi sa tanto di ruffiano, ma devo dire che mi fa piacere (sfido chiunque ad ammettere che sentirsi dare del migliore dia fastidio). Per quel che riguarda Test Drive Off Road ho due notizie: una buona e una completamente inutile. Quella inutile è che io sono uno dei tanti a cui non è piaciuto, quella buona è che tra un paio di righe troverai i cheat che hai chiesto.
Inserisci i seguenti codici al posto del tuo nome:

CHEAT1	Da accesso a quattro macchine nascoste
CHEAT2	Da accesso ai sei tracciati supplementari
CHEAT3	Mostra un video clip (inutile)
CHEAT4	Clipping Mode ON/OFF

SHADOW WARRIOR

Super Ministry of Game,
non contento di aver finito Doom, Doom II, Heretic, Hexen, Dark Forces, Duke Nukem 3D e Quake mi sono cimentato nel difficile compito di finire anche Shadow Warrior, ultimo gioco di questo genere insieme a Outlaws. Devi sapere che ho sempre voluto essere un ninja e così ho pensato che comprando questo gioco avrei potuto realizzare il mio sogno, ma, mi vergogno a dirlo, ora mi servono i cheat perchè non sapevo che la vita da ninja fosse così difficile. Se me li pubblichi sarò molto felice, ciao.
Alessandro Campanile, Padova.

Eh sì, caro Alessandro cosa pensavi? Mica basta indossare un completo nero e mettersi in tasca qualche stellina per diventare un ninja. D'altro canto è strano che tu abbia delle difficoltà a finire Shadow Warrior dopo aver portato a termine tutti quegli shoot 'em up in soggettiva, non è che stai invecchiando e i tuoi riflessi stanno venendo meno? Per attivare i cheat premi T quindi digita uno dei seguenti codici:

SWCHAN	God Mode
SWGIMME	Per avere tutti gli oggetti
SWGREED	Per attivare tutti i cheat
SWSAVE	Salva il livello corrente col nome
SWSAVE.MAP	per poi poterlo editare col BUILD
SWTREKxy	Salta di livello (x = Episodio; Y = Livello)
SWRES	Cambia risoluzione grafica
SWSTART	Per ricominciare il livello
SWGHOST	Clipping Mode
SWMAP	Automap ON/OFF
SWTRIX	Attiva i Bunny Rocket
WINPACHINKO	Fa vincere il pachinko e ti da un oggetto
SWNAME	Per cambiare nome durante il multiplayer
SOUNDx	Per sentire i suoni (x = 0 - 999)

LETTERE DAL FUTURO

HEXEN II

Dite la verità, stavate già incollando il francobollo alla lettera contenente la vostra richiesta di cheat per Hexen II non è vero? Be' come è mio compito anche questa volta ho giocato d'anticipo e vi ho fatto risparmiare ben settecentocinquanta lire (e poi non venitemi a dite che non avete abbastanza soldi per comprare PC Game Parade). Anche questa volta, però, dovrete stare attenti a non farne un uso smodato per poi lamentarvi del fatto che i cheat vi hanno rovinato il gusto di giocare. Io ve li do, ma voi dovete promettermi di usarli solo in caso di crisi isterica va bene? (scherzavo, fatene ciò che volete, a me non interessa...).

Hexen II

Digitate uno dei seguenti cheat nella console.

GOD	God Mode
NOCLIP	Noclipping
NOTARGET	I nemici non vi vedranno
CHANGELEVEL X	Cambia livello (X = Nome del livello)
RESTART	Per ricominciare il livello
NAME X	Per campiare nome (X = Nuovo nome)
GIVE H X	Da energia (X = Quantità di energia. Massimo 999)
IMPULSE 9	Da tutte le armi e il pieno di mana
IMPULSE 43	Da tutte le armi, il mana e gli oggetti
IMPULSE 44	Lancia un oggetto
IMPULSE 10	Cambia arma
CHASE_ACTIVE 1	Cambia visuale (camera)

Questi codici funzionano con la versione completa di Hexen II v1.03

COMANCHE 3

Il mese scorso, forse un po' troppo prematuramente, avevo pubblicato l'unico cheat disponibile in quel momento per il terzo episodio del simulatore d'elicottero più famoso della storia dei videogames. Visto che il giocatore medio di Comanche 3 è una persona attenta ed esigente mi sono sentito in dovere di continuare la mia ricerca ed ecco qui i risultati. Durante il gioco premete R per attivare la radio, quindi digitate uno dei seguenti codici:

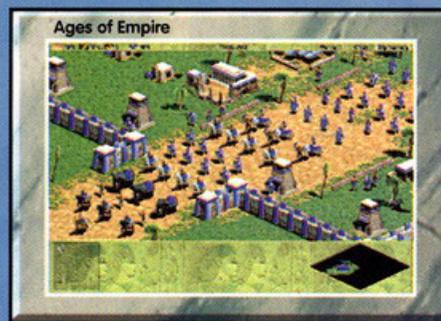
RATZ	Invisibilità per 30 secondi
COWZ	Paralizza i nemici per 30 secondi
IPIG	Overload d'armi
CAT9	Ripara i danni
DOG9	Ricarica le armi
BAT9	GPS Hellfires

MACHINE HUNTER

Tanto per cambiare ecco un gioco dove l'azione più frequente è sparare. In questo caso, con Machine Hunter potete sparare di tutto, ma siete proprio sicuri di divertirvi? Ho come l'impressione che quello che ho da dirvi renderà le cose molto più divertenti. La cosa da fare è solo una ed è molto semplice: quando il gioco vi chiede la password inserite la scritta ???HOST???, come per magia nel menù delle opzioni ora ci sarà un nuovo sottomenù denominato cheat... traete voi le conclusioni. Un'ultima puntualizzazione, se tutti i cheat fossero così la mia vita sarebbe molto più facile.

AGES OF EMPIRE

Non c'è più religione ormai anche gli strateghi barano. Ma non vi vergognate?!? No? Ah be', allora sarete contenti di sapere che potrete barare anche giocando ad Ages of Empires (e scusatemi se è poco). Una cosa, mi chiedo: a cosa servono tutti questi cheat quando per vincere ad un gioco del genere basta barare sui soldi?

Ages of Empire

F6	Mappa completa
F7	Fog of War
CTRL-Q	Accelera le costruzioni
CRTL-G	1000 gold
CRTL-W	1000 di legno
CRTL-S	1000 di pietra
CRTL-F	1000 di cibo
CRTL-T	Menù aggiuntivo
CRTL-P	Premendo il tasto sinistro si piazzano rocce aggiuntive

BETRAYAL IN ANTARA

Avventurieri di tutto il continente avvicinatevi. Vi ricordate di quel gioco conosciuto con il nome di Betrayal in Antara? E ci mancherebbe altro, è stato recensito sull'ultimo numero! Ok non era un gioco indimenticabile, ma è anche vero che ultimamente state assumendo un po' troppe sostanze stupefacenti. In questo RPG alla Daggerfall vestivate i panni di un piccolo e ignorante pescatore che un giorno per caso scoprì di avere dei poteri magici. Peccato che per quanto si sia sforzato non sia mai riuscito a trovare i cheat che lo riguardavano, cosa che a me, naturalmente, è riuscita con estrema facilità...
Per inserire i cheat premete CTRL+SHIFT+Z, apparirà una finestra nella quale dovrete digitare quanto segue:

ask a glass of water	Vi teletrasporta alla locazione iniziale del capitolo corrente
some call me tim	Uccide tutti i nemici durante il combattimento
gotta have magic	Da ad Aren tutti gli incantesimi
why am I so dull	Tutte le abilità
man does my leg hurt	Cura i vostri personaggi
supermarket for the rich	Da accesso a certi oggetti molto utili...

Scrivete a:

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano
FAX 02- 38010028
E- Mail: pcgame@contatto.it - rickylaz@mbox.vol.it

NO CARRIER

Questo mese mi devo scusare con parecchie persone. Mi scuso con tutti quelli che da fine luglio a fine agosto mi hanno spedito e-mail a cui non ho mai risposto. Il fatto è che in quel periodo ero in vacanza e mentre mi godevo intere giornate di svago il mio account Internet moriva in silenzio. Di conseguenza tutte (quasi tutte, qualcosa ho salvato) le lettere da voi spedite sono andate perse. So che è una cosa triste perciò consoliamoci mangiando castagne. Chiedo scusa anche per il cheat di Dungeon Keeper, apparentemente non funzionava, vedrò di far qualcosa al più presto...

VideoLogic Apoc

Dopo mesi di dominio assoluto, il chipset Voodoo della 3Dfx ha trovato un agguerrito concorrente, chi vincerà la sfida tra i due?

A cura di Stefano Gradi (stephan@galactica.it)

A proposito, il chipset concorrente è il PowerVR PCX1 della NEC, che equipaggia la scheda acceleratrice Videologic Apocalypse 3D, oggetto di questo articolo. Dare una risposta alla domanda sopra formulata è un'operazione un tantino complicata, penso che potrete almeno provarci dopo aver letto queste due pagine, ma vi anticipo subito che sarà molto arduo. Come tutti avrete constatato, una scheda acceleratrice 3D sta diventando un accessorio indispensabile per chiunque voglia giocare con un personal computer, un po' come la scheda audio. Infatti, il semplice processore centrale non basta più, non serve avere un Pentium 200 e basta, un Pentium 133 con acceleratore è (con i giochi che lo sfruttano) nettamente più veloce. In questi mesi si sta affermando come standard il chipset Voodoo prodotto dalla 3Dfx, assolutamente inavvicinabile, in quanto a prestazioni, dalle altre schede finora disponibili. Ora la Videologic ha lanciato una nuova scheda, la Apocalypse 3D, dotata del potentissimo processore PowerVR PCX1 prodotto dal colosso giapponese NEC. La Apocalypse 3D è una vera e propria scheda aggiuntiva (dovete quindi essere già in possesso di una scheda video SVGA), di facilissima installazione: basta inserirla in uno slot PCI libero, installare i driver, ed è pronta all'uso; nessun jumper da settare e nessun cavetto passante da collegare, quando un'applicazione ne richiederà il funzionamento, la Apocalypse 3D ne prenderà automaticamente il controllo. Diamo quindi un'occhiata alle caratteristiche tecniche di questo prodotto. Come già detto, il processore principale è un PowerVR PCX1 operante a 66Mhz che incorpora un ISP (Image Synthesis Processor) e un TSP (Texture and Shading Processor), in grado di generare ombre e fogging, di operare la correzione prospettica delle texture e applicare l'anti-aliasing più altre funzioni quali bilinear filtering, trasparency e gouraud shading. La memoria on-board è pari a 4MB di SGRAM, più che sufficienti per i compiti che deve assolvere. Il formato proprietario della Apocalypse 3D è il PowerSGL (corrispondente, ma non compatibile, con il Glide della 3Dfx), per cui le migliori prestazioni si ottengono con i giochi sviluppati appositamente per PowerVR. Il primo titolo per PowerSGL che ho avuto modo di provare è stato Ultim@te Race, una nuova simulazione di guida pubblicata dalla Kalisto. Aspettando la recensione che verrà fatta quando avremo a disposizione la versione finale (che supporterà anche la 3Dfx), l'ho testato nell'ottica di carpire quali siano le effettive potenzialità del PowerVR. Devo dire che la qualità grafica è di buon livello, soprattutto per quanto riguarda gli effetti di luce e di fogging. Durante la gara, il tempo non è costante, si passa dal giorno alla notte, con tanto di foschia mattutina e rossore del tramonto. Sono rimasto veramente impressionato dal realismo della nebbia, dalla luce dei lampioni e dalle ombre degli oggetti circostanti; non mi sono piaciuti molto gli esagoni generati dal riflesso del sole quando questo era proprio di fronte alla macchina. La fluidità non era ottimale, ma questo non penso sia da attribuire alla scheda, piuttosto alle tecniche di programmazione usate. La Apocalypse 3D è anche compatibile con il Direct3D, lo standard che la Microsoft sta disperatamente cercando di imporre come piattaforma di sviluppo per i videogiochi tridimensionali. E' importante specificare che il sistema minimo richiesto prevede un Pentium 100 (meglio se 133), 16MB di RAM (meglio se 32) e una SVGA con 2MB. La garan-

SPECS

Produttore: Videologic

Distributore: Computer House

Note: Lire 369.000 IVA compresa
La versione retail comprende sei giochi venduti in bundle: Pod (Ubisoft), Resident Evil (Capcom), Ultim@te Race (Kalisto), Wipeout 2097 (Psygnosis), Mechwarrior 2 (Activision) e Hardcore 4x4 (Gremlin). Inoltre vi è un CD contenente i driver e diversi demo.

calypse 3D

Obbligatorio il confronto

Non potevo certo esimermi dal confrontare il chipset PowerVR della NEC con il chipset Voodoo della 3Dfx. Quindi, oltre al benchmark comparativo che trovate in un altro box, ho pensato di provare un titolo che sfrutta le Direct3D e che si è distinto per la sua grande grafica, unita a una giocabilità senza paragoni: Moto Racer. A destra vedete la schermata relativa al gioco su 3Dfx, a sinistra quella della Apocalypse 3D. Sostanzialmente non ci sono grandi differenze, anche se mi sembra che il bilinear filtering del Voodoo sia più accurato. Volendo cercare il pelo nell'uovo, direi che anche la nitidezza dell'immagine sia maggiore, ma proprio di poco. La texture del riflesso sul cupolino sfrutta le grandi capacità del chipset 3Dfx nel generare effetti di trasparenza, per il resto la qualità complessiva è uguale. Passiamo ora all'aspetto forse più importante: la fluidità. Non avendo un frame counter interno, posso solo esprimere un giudizio "a occhio". Anche in questo caso mi sembra che ci sia un impercettibile vantaggio a favore della 3Dfx. Intendiamoci, sull'Apocalypse la velocità è favolosa, la moto sfreccia lungo i circuiti che è un piacere. Quindi, dimenticatevi di numeri e numerini che trovate nei benchmark, quello che conta sono le prestazioni effettive che, nel caso dell'Apocalypse 3D, sono di tutto rispetto.

Moto Racer sulla 3Dfx...

... e sulla PowerVR, le differenze sono veramente minime.

La legge dei benchmark

Ogni confronto tra dei componenti hardware, per essere valido e accurato, deve necessariamente comprendere una prova delle prestazioni. Quale metodo migliore dell'esecuzione di un benchmark, ossia di un programmino che testa ogni funzione dell'hardware in questione e sforna una serie di numeri da interpretare? Essendo d'obbligo un confronto con la più agguerrita scheda sul mercato, la 3Dfx (so benissimo che il chipset Voodoo esiste in diversi modelli ma, dato che le prestazioni sono identiche, preferisco accomunarli citando il nome dell'azienda produttrice del chipset grafico). Il benchmark utilizzato è il Direct3D Benchmark che, dopo aver eseguito le sue prove, offre tre diversi valori realativi a Fill Rate, Polygon Throughput e Intersection Throughput. Queste parole possono non essere troppo facili da comprendere per chi non ha approfondite conoscenze tecniche. Essendo PC Game Parade una rivista dedicata ai videogiochi, penso che vi interesserà soltanto sapere l'importanza di questi valori in rapporto alla fluidità di un videogame. Quindi, per stabilire le prestazioni di una scheda rispetto a un'altra, tenete presente che più è alto il numero, più la scheda è potente e veloce. In questo caso, la Apocalypse 3D vince in due valori su tre, ma perde in quello forse più importante, ossia la velocità con la quale riesce a muovere i poligoni (gli altri due indicano la velocità di riempimento e la velocità di intersezione). Sostanzialmente possiamo concludere che le prestazioni non sono molto differenti, in certe situazioni prevale la Apocalypse 3D e in altre la 3Dfx. Comunque, ecco i numeri:

3Dfx (Monster 3D)
Fill rate 28.00 mpps
Polygon Throughput 260.59 kpps
Intersection Throughput 2.68 kpps
Apocalypse 3D
Fill rate 31.04 mpps
Polygon Throughput 179.15 kpps
Intersection Throughput 3.73 kpps

zia ha una durata di cinque anni, un periodo sufficiente a coprirvi da eventuali malfunzionamenti. E' ora di trarre le dovute conclusioni: a mio parere si tratta di un prodotto valido, collocato nella stessa fascia di prestazioni del chipset Voodoo, il prezzo è simile e i giochi supportati sono un buon numero. Potrebbe quindi essere una buona alternativa alle varie Monster3D, Righteous3D e simili, come al solito però, solo il mercato (quindi voi) potranno decretare lo standard.

Due donne a confronto

Lara era stanca. Era la quinta volta che ripeteva lo stesso livello e questo cominciava a essere troppo anche per una come lei. La cosa peggiore era che sapeva benissimo cosa non andava in quel salto, il motivo del suo fallimento era chiaro: bastava poco, fosse stato per lei sarebbe stato questione di un attimo. Invece era "lui" che controllava tutto! Era lui che non riusciva a capire che doveva farla avanzare di qualche pixel in più verso il bordo del precipizio prima di farle spiccare il balzo; si trattava soltanto di tener premuto il tasto cursore mezzo secondo in più. Invece niente, quella sera sembrava più imbranato del solito. Poco prima della sessione di gioco aveva incontrato in un cluster una delle dame nere dei labirinti creati dalla Bullfrog; le aveva confidato che quella sera "lui" l'aveva tenuta nella sala delle torture per un tempo interminabile, oltretutto aveva quasi ucciso due imp a forza di schiaffi. Nonostante questo era stato facilmente sconfitto. Adesso Lara era finalmente in pausa, non che questo la facesse sentire diversamente ma insomma, sempre meglio che ritentare per la quinta volta lo stesso salto, ma c'era lui! E Lara non riusciva a sopportarlo. Lo vedeva leggermente deformato dai riflessi del monitor, con quella sua faccia lunga e un po' triste, lo vedeva e sentiva il suo sguardo, era come se cercasse di scostare le texture della sua maglietta azzurra, come se volesse accarezzare i suoi morbidi capelli poligonali. "Razza di maiale!" pensò Lara; tutto il suo wireframe era indolenzito dall'enorme sforzo di ripercorrere inutilmente quel livello e lui invece che applicarsi con attenzione ai movimenti dei tasti control e shift a cosa pensava?
Ed ora era anche peggio, la sua mano si avvicinava al monitor, un suo dito toccava lo schermo: un polpastrello enorme. Ma Lara non ne era per nulla intimorita, figuriamoci, era solo infastidita da quella mano molliccia, da quel sorriso trasognato, dal poster che la ritraeva e che era appeso alle spalle di lui. Si era già accorta da qualche tempo di queste morbose attenzioni che andavano oltre la normale attività. Aveva tentato di parlarne con Duke la sera prima, ma anche quello era un maiale, prima aveva cercato di afferrarla e Lara si era divincolata, poi lui aveva iniziato a tirare fuori fasci di banconote chiedendole "You wanna dance?" e a quel punto lei lo aveva colpito con un calcio sotto il mento. Duke si era allontanato sghignazzando e la cosa era finita lì.
Mentre pensava a tutto questo, Lara sentì qualcosa di anomalo, come una vibrazione, un ondeggiare di tutto il monitor che per un attimo rischiò di farla cadere dalla roccia dove stava appollaiata con grazia e muscolosa femminilità. Guardò nella direzione dove c'era lui girando la testa a fatica a causa di quello stramaledetto motion capture che la condizionava nei movimenti. Lo vide con una faccia più beota del solito, aveva gli occhi socchiusi e le sue mani erano scomparse dalla tastiera. Lara inquadrò la situazione in un attimo e stabilì che questo era decisamente troppo. Si concentrò, si raggomitolò e dandosi più spinta possibile si lanciò contro lo schermo. Incontrò diverse barriere elettroniche, un raggio le fece quasi cadere gli occhiali mentre la faccia di lui diventava sempre più grande, sempre più vicina. Un istante dopo attraversava indenne l'ultimo scudo di protezione, oltrepassava lo schermo e piombava nella camera di lui rotolando sul pavimento e cadendo in piedi: Lara era troppo ben allenata per farsi male in un'occasione del genere, ebbe anche il tempo di estrarre entrambe le pistole. Lui era ruzzolato in terra dalla sorpresa, era lì semisdraiato e la guardava con meraviglia senza dire una parola. Lara era nel mondo reale e sentiva un gran freddo. Cercò di non dare a vedere il suo nervosismo, gli si avvicinò e gli piazzò la canna di una pistola proprio sotto il naso. Lui non sembrava spaventato, più che altro... meravigliato. Continuava a guardarla con quell'aria trasognata e restava immobile sul pavimento. Lara decise di fare qualcosa di drastico. Si avvicinò al poster sulla parete che la ritraeva sorridente dietro le sue lenti rotonde, lo strappò dal muro e lo gettò a terra.
Poi aprì un cassetto e ci trovò un pacco di riviste di PC Game Parade; in cima alla pila vide un biglietto con scritto in rosso "www.pesce d'aprile.com". Anche Lara aveva sentito di questa stupida storia riguardante alcune sue foto compromettenti, le era stata riferita da un soldato russo della Westwood, e sapeva benissimo che era una storia fasulla. Scaricò un intero caricatore sul pacco delle riviste, ma stranamente le sue pistole non fecero alcun rumore e non provocarono il minimo danno. Inconvenienti del mondo reale; ok le rimanevano sempre i suoi pugni poligonali per dare una lezione a quello smidollato. Stava dirigendosi verso di lui con aria minacciosa e quello sembrava contento più che spaventato, aveva avvicinato le mani alla sua faccia triste e stava per toccarlo quando si sentì un rumore di passi. Lui e Lara si guardarono negli occhi per un breve ma intenso istante. Nella camera piombò una ragazza, una del mondo reale, e Lara si fece da parte con discrezione; pronta, nel caso, a dare una lezione anche a lei. Lui si era alzato rapidamente e aveva rimesso a posto la sedia e il poster sul pavimento. La ragazza parlava con tono duro, severo, Lara non capiva bene quel che diceva, afferrava solo degli stralci: "...empre lì a giocare a quegli stupid..", "...ando ti deciderai a trovarti un lavor...", "...rmai dovresti essere abbastanza matur...".
Capiva però che lui era decisamente sottotono di fronte a quella situazione. Lo vide eseguire i suoi ordini senza discutere, lo vide lavare i piatti e preparare il caffè per la ragazza, lo vide cambiarsi maglietta perché quella che indossava non era stata giudicata abbastanza elegante. Lara aveva visto a sufficienza. Ripose le pistole nelle fondine, si sistemò gli occhiali sul naso e si rituffò nel monitor. Pochi secondi dopo era ancora appollaiata sulla sua roccia, la sessione era finita e Lara, incamminandosi verso il proprio cluster, pensava che la prossima volta se lui avesse sbagliato ancora il movimento del tasto cursore ci avrebbe pensato lei stessa a saltare un po' più lontano, così, per fargli un piacere.
Dopotutto il lavoro di Lara consisteva proprio in questo.

STAR TREK

STARFLEET ACADEMY

KIRK, CHECOV, SULU.
PRIMA DI ESSERE LEGGENDE,
FURONO SEMPLICI CADETTI NELLA
PIU' IMPORTANTE SCUOLA DI
ADDESTRAMENTO DELLA FLOTTA.
ORA TOCCA A TE...

Vola su tutte le navi della flotta stellare contro 30 tipi differenti di unità nemiche.
Più di 25 missioni da giocare in uno spazio completamente 3D.
Supporto diretto per direct 3D.
Light sourcing dinamico e texture trasparenti per straordinari effetti di dissimulazione.
Controllo totale dell'Enterprise e ricreazione esatta di ogni stazione di comando, dall'ingegneria e alla sala motori.
5 CD con sottotitoli in italiano.
Con la partecipazione di William Shatner (Kirk), Walter Koenig (Checov) e di George Takei (Sulu).
Ma sarai in grado di superare anche tu la prova della Kobayashi Maru?

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- 560 Kb di memoria convenzionale (versione MS-DOS)
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 2X
- Mouse, tastiera e joystick

Consigliati:
- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Windows® 95
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 4x
- Mouse, tastiera e joystick

Interplay

Designed for Microsoft Windows 95

TI ASPETTIAMO dal 2 al 6 ottobre AL PADIGLIONE 1 smau '97

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it